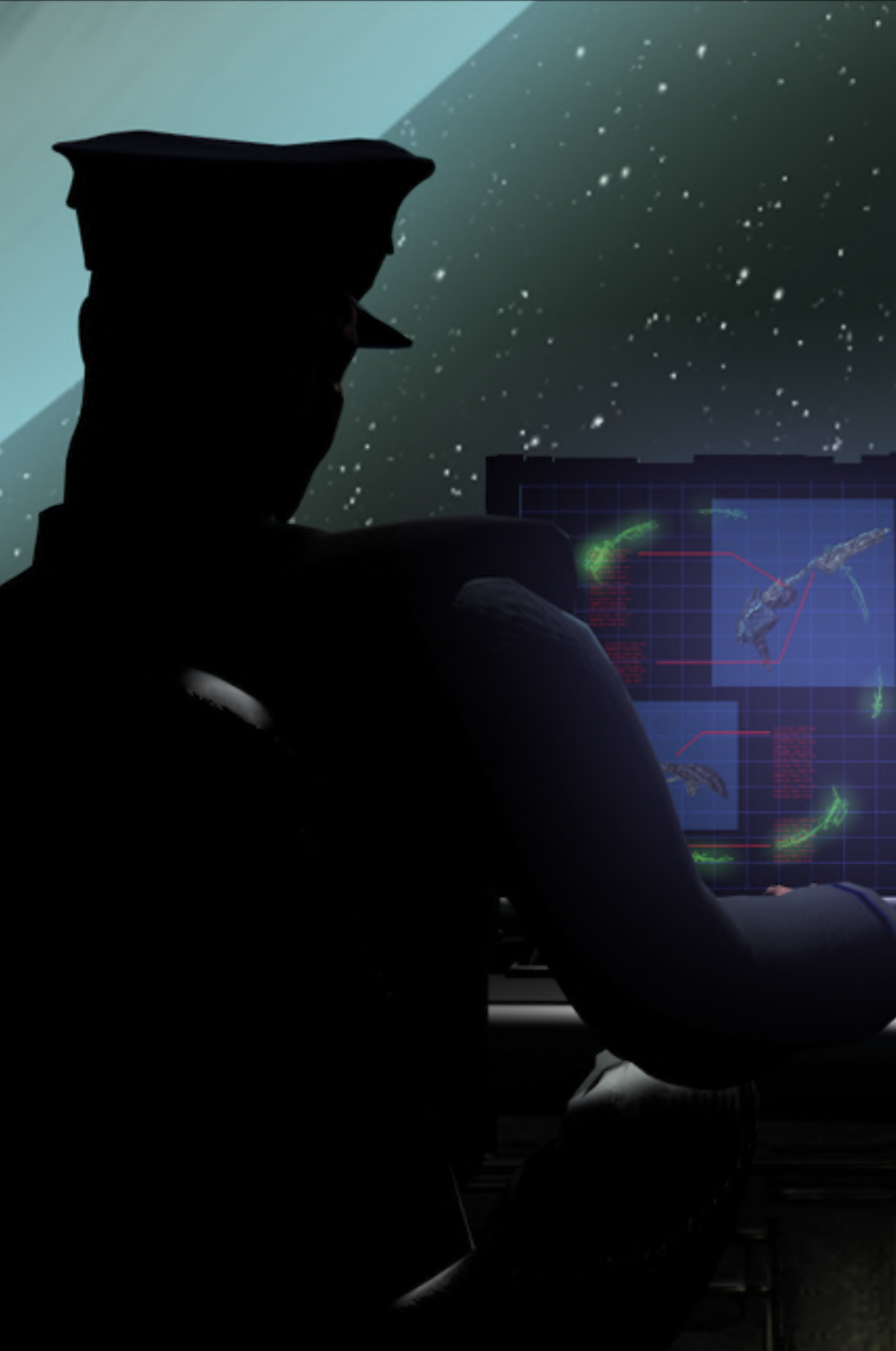
FREESPACE™ 2



INHALTSVERZEICHNIS

FREESPACE 2 STARTEN 3

Die Installation von FreeSpace2 3
Erschaffung eines Piloten 4
Das Flugdeck 5
Trainingseinsätze 6
Nachbesprechung 7
Klar zum Gefecht ! 9

DAS FLUGDECK 9

Optionen 10
Mehrspieler-Optionen 11
Detail-Optionen 12
Steuerung konfigurieren 14
Cockpit konfigurieren 16
Pilotenquartiere 18
Statistiken 19
Orden 20
Technikraum 21
Technische Datenbank 22
Einsatzsimulator 22
Filmsequenzen 23
Das Team 23
Der Planungsraum 23
Der Bereitschaftsraum 25

DIE EINSÄTZE 25

Kommandobesprechung 25
Einsatzbesprechung 26
Schiffsauswahl 27
Waffenbestückung 29
Die Spielbildschirme 31
Das HUD (Heads-Up Display) 31
Nachrichten 37
Empfänger 37
Schiff oder Geschwader auswählen 37
Die Nachricht senden 38
Wiederbewaffnung und Reparatur 39
Abschuss von Raketen 40
Raketenarten 40
Täuschkörper 41

Fortgeschrittene Zielerfassung 42
Geschwindigkeit angleichen 42
Einen Einsatz beenden 43
Das Energietransfersystem (ETS) 43
Waffen auswählen und koppeln 44
Schnelltasten 45
Verwendung von Schnelltasten 45
Definition von Schnelltasten 46
FREESPACE 2 IM MEHRSPIELER-MODUS 48
Parallax Online (PXO) 48
Mehrspieler-Grundlagen 48
Erschaffung eines Piloten 49
Einem Spiel beitreten 49
Ein neues Spiel starten 52
Host-Einstellungen 52
Standalone-Server 55
Start eines Standalone-Servers 56
Standalone-Server und Einsatzdateien 58
Zusätzliche Serverauflistungen 58
Besprechung 58
Schiffswahl und Bewaffnung 58
Während des Einsatzes 60
Nachbesprechung 61
Netzwerk- und Mehrspieler-Optionen 61
Allgemeine Optionen 62
Sprachoptionen 63
Messages 63
Tasten für Nachrichten während eines Einsatzes 64
Beobachter-Modus 64
SquadWar 65
FRED2 65
DAS TEAM 66
PRODUKT-SERVICE 69
AUSTAUSCH DEFEKTER CDS 70
INTERPLAY WEBSITE 71

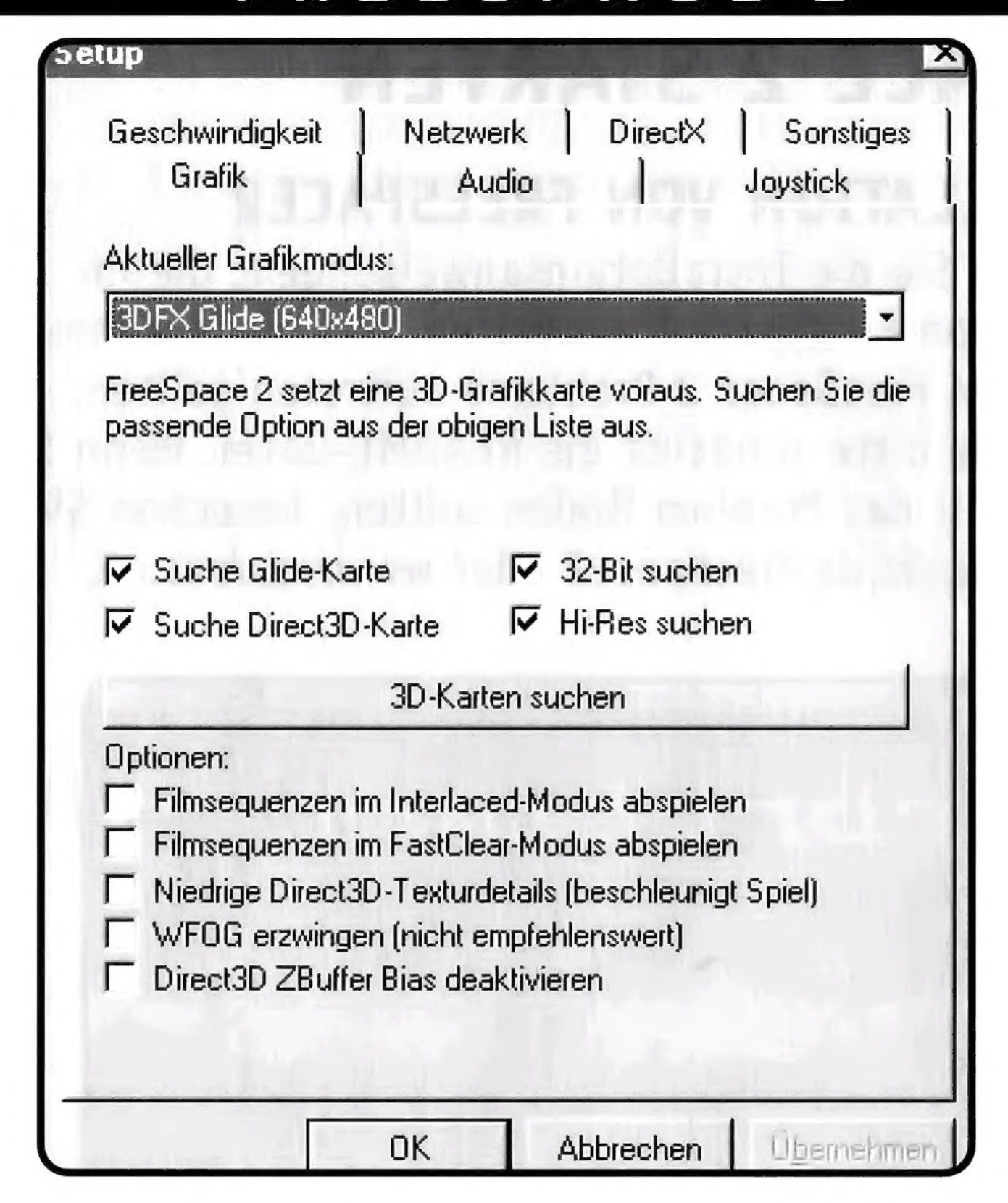
FREESPACE 2 STARTEN

DIE INSTALLATION VON FREESPACE2

Bitte beachten Sie die Installationsanweisungen, die im Lieferumfang von FreeSpace 2 enthalten sind. Falls während der Installation von FreeSpace 2 Probleme auftreten sollten, konsultieren Sie bitte zunächst die README-Datei. Wenn Sie dort keine Lösung für das Problem finden sollten, besuchen Sie unsere Webseiten www.vid.de/freespace2 oder www.setupcs.de.

Nachdem FreeSpace 2 installiert worden ist, erscheint das Startmenü auf Ihrem Bildschirm.

Wenn das Startmenü erstmals erscheint, wird automatisch das Setup-Fenster geöffnet. Dort können Sie FreeSpace 2 für Ihr System optimieren. Überprüfen Sie jede Option (Video, Audio, Joystick usw.) um sicherzustellen, daß die Geräteeinstellungen richtig sind. Wenn das im Textfenster aufgeführte Gerät nicht das ist, das FreeSpace 2 verwenden soll, so klicken Sie auf den entsprechenden „Such"-Knopf, damit das Setup-Programm nach dem richtigen Gerät sucht. Während der Einstellung der Videooptionen sucht FreeSpace 2 auch nach Ihrem 3D-Beschleuniger und bestimmt dabei auch die Auflösungen und Farbtiefen, aus denen Sie wählen können.

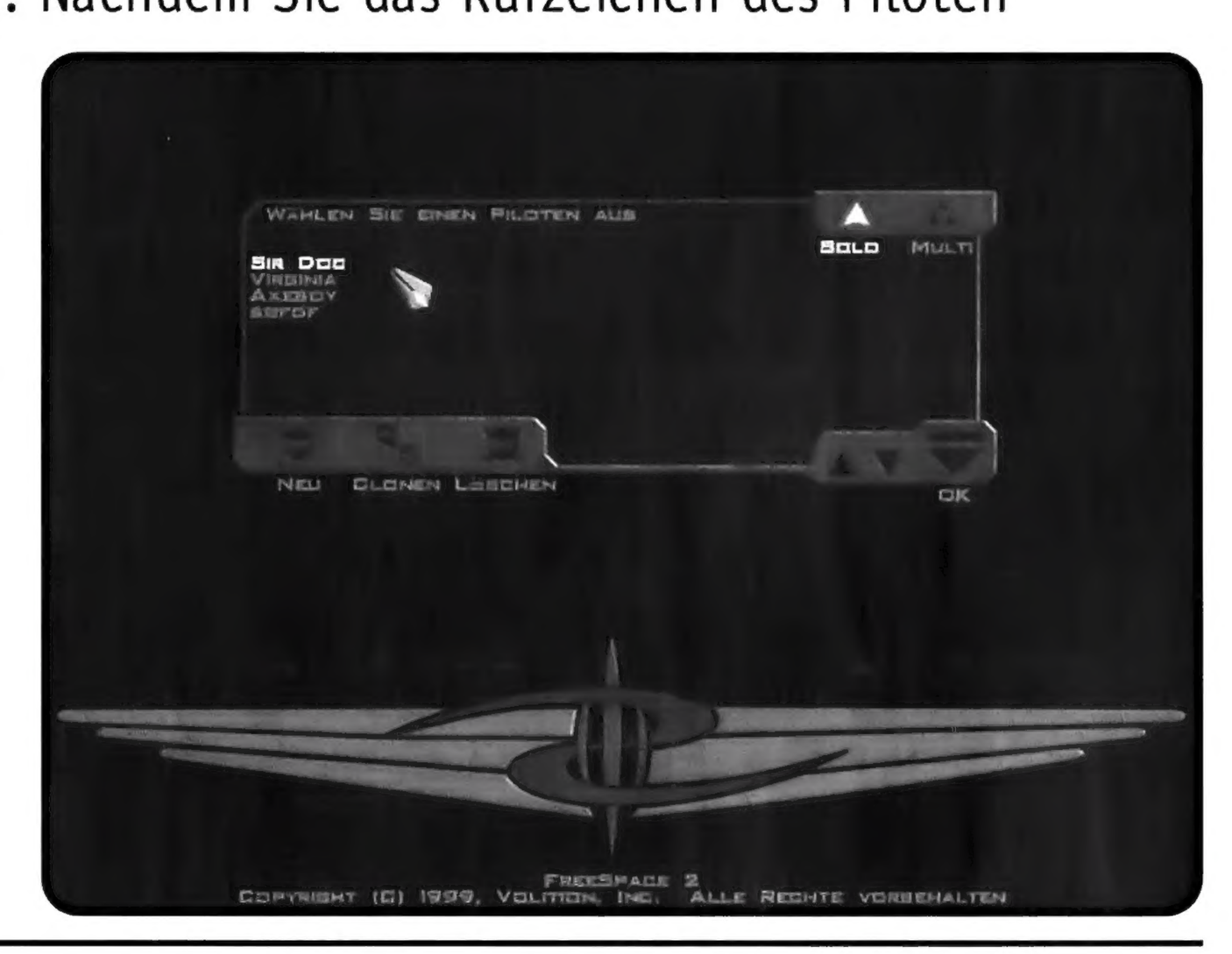


Sobald alles nach Ihren Wünschen eingestellt ist, können Sie auf den OK-Button klicken.

Sobald Sie sich wieder im Startmenü befinden, können Sie auf den Button „Spielen" klicken, um FreeSpace 2 zu starten.

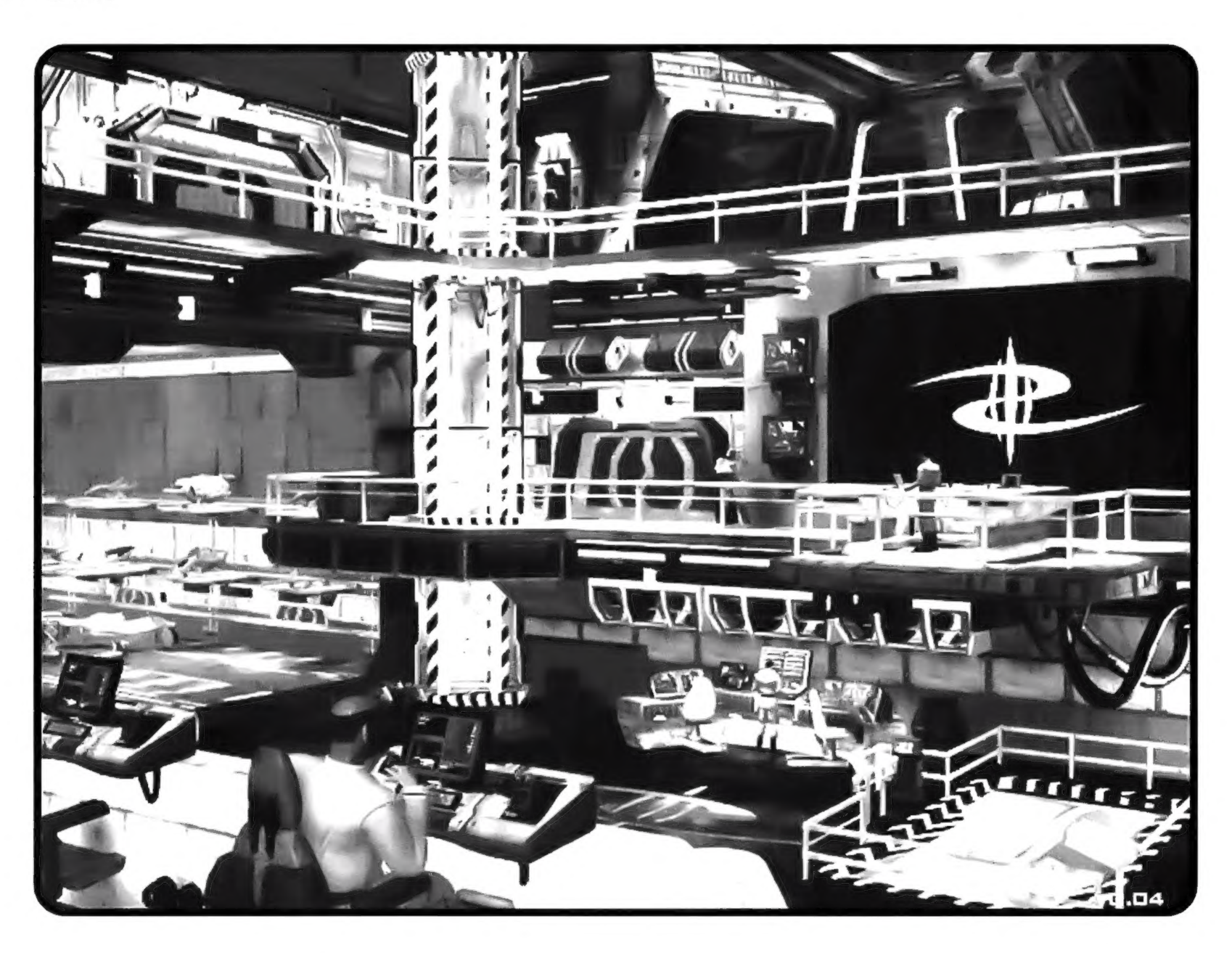
ERSCHAFFUNG EINES PILOTEN

Der erste Bildschirm des Spiels ist der Bildschirm zur Auswahl des Piloten. Wenn Sie FreeSpace 2 zum ersten Mal spielen, werden Sie nach dem Rufzeichen Ihres Piloten gefragt. Dies ist der Spitzname Ihres Piloten in der Welt von FreeSpace 2. Nachdem Sie das Rufzeichen des Piloten eingegeben haben, drücken Sie die ENTER-Taste. Sobald Sie sich im Spiel befinden, können Sie Ihre Piloten auch im Pilotenquartier des Flugdecks verwalten.



DAS FLUGDECK

Der Bildschirm des Flugdecks ist das Hauptmenü von FreeSpace 2. Von hier aus können Sie den Bereitschaftsraum, die Pilotenquartiere, den Planungsraum und den Technikraum betreten sowie den Optionsbildschirm aufrufen oder zu Windows zurückkehren. Wiederholtes Klicken mit der rechten Maustaste schaltet zwischen den einzelnen Bereichen auf dem Flugdeck um.



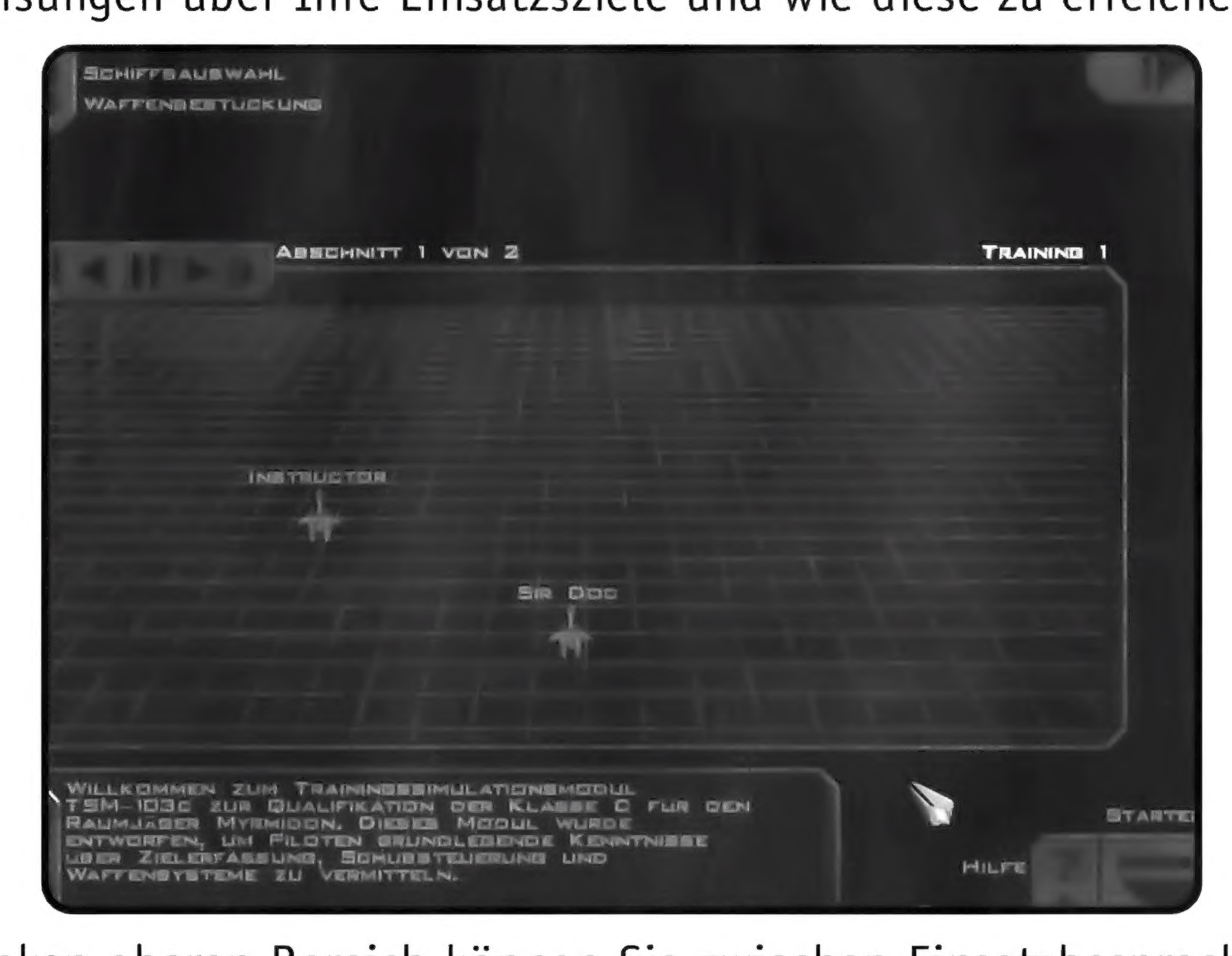
Mit F1 können Sie auch ein Hilfsraster aufrufen, das die Orte der einzelnen Räumlichkeiten auf dem Flugdeck hervorhebt. An allen Stellen von FreeSpace 2 können Sie über F1 kontextspezifische Hilfsbildschirme aufrufen.

Als erstes sollten Sie mit der Maus den Bereitschaftsraum auswählen, um mit Ihren ersten Trainingseinsatz zu beginnen.

HINWEIS: *Es wird dringend empfohlen, daß neue Piloten zunächst die im Rahmen eines FreeSpace 2-Feldzugs angebotenen Trainings-einsätze absolvieren. Diese Einsätze lehren die Grundlagen der Flugsteuerung, Zielerfassung, Waffenverwaltung und Kommunikation. Wenn Sie ein erfahrener FreeSpace-Spieler sind, können Sie die erste Gruppe der Trainingseinsätze auch überspringen.*

TRAININGSEINSÄTZE

Wenn Sie einen neuen Piloten erschaffen haben und den Bereitschaftsraum betreten, landen Sie im Bildschirm für die Besprechung Ihres ersten Trainingseinsatzes. Hier erhalten Sie einen kurzen Überblick über den anstehenden Trainingseinsatz. Dazu gehören auch Anweisungen über Ihre Einsatzsziele und wie diese zu erreichen sind.



Im linken oberen Bereich können Sie zwischen Einsatzbesprechung, Schiffsauswahl und Waffenbestückung wählen. In späteren Einsätzen werden Sie mit diesen Buttons zwischen den einzelnen Bildschirmen für die Einsatzvorbereitung wechseln. Für diesen ersten Trainingseinsatz benötigen Sie jedoch nur die Option „Besprechung".

In der unteren rechten Ecke befinden sich die Buttons für Hilfe , Optionen und Starten. Die Option „Hilfe“ bewirkt das gleiche wie ein Druck auf F1: Es erscheint ein Overlay, der alle Optionen auf dem Bildschirm genauer erklärt. Über „Optionen“ gelangen Sie in einen Bildschirm, in dem Sie einige Spieleinstellungen verändern können. Mit „Starten“ nehmen Sie die Befehle für den Einsatz an und starten Ihren Auftrag.

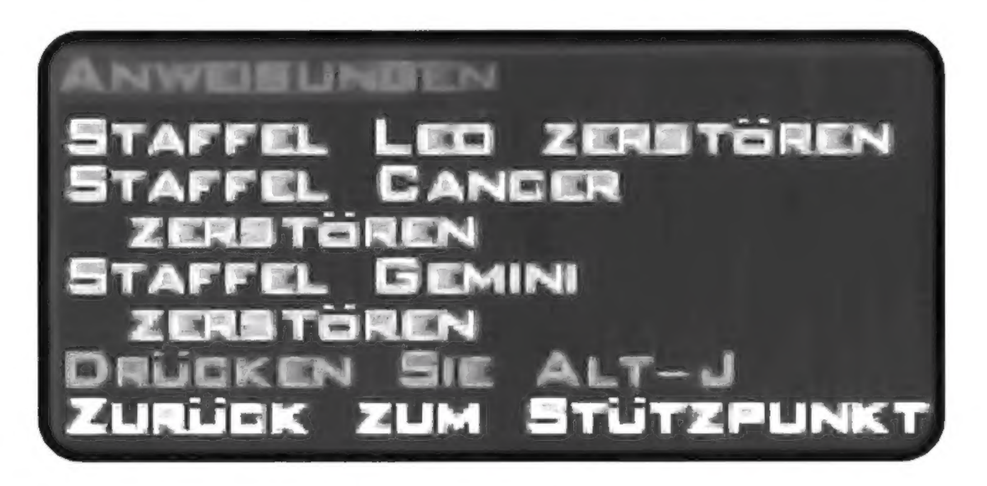
In der Mitte des Besprechungsbildschirms befindet sich die Einsatzskarte. Hier wird grafisch dargestellt, was Sie auf diesem Einsatz alles erwartet. Sie können jedes Symbol auf der Karte anklicken, um eine detailliertere Ansicht zu erhalten.

Unter der Einsatzskarte finden Sie den Text der Besprechung. Wenn Sie die Sprachausgabe aktiviert haben, so wird ihnen der Besprechungstext Punkt für Punkt vorgelesen. Um zwischen den

einzelnen Punkten der Besprechung zu wechseln, können Sie auf die Pfeil-Buttons am oberen Rand der Einsatzskarte klicken oder die Cursortasten der Tastatur verwenden.

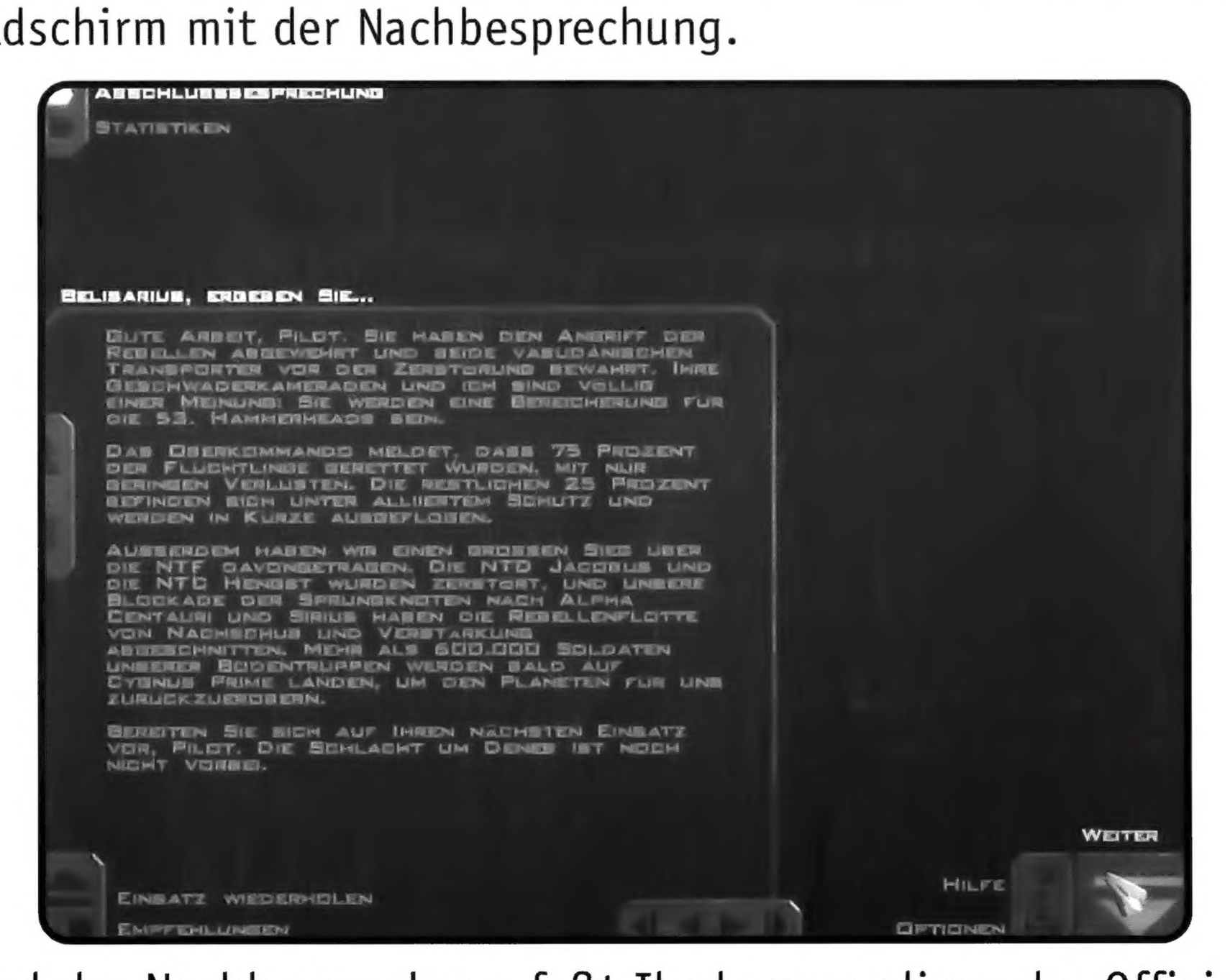
Um während eines Einsatzes Hilfe zum Thema Flug- und Waffensteuerung zu erhalten, können Sie F1 drücken. Daraufhin erscheint die aktuelle Tastenbelegung für die Steuerung. Eine Liste der vorgegebenen Steuerungsmethoden können Sie auch auf der im Lieferumfang von FreeSpace 2 enthaltenen Referenzkarte finden.

Folgen Sie während der Trainingseinsätze den Anweisungen Ihres Ausbilders. Er wird ihnen die Grundlagen von Flugsteuerung und Kampf beibringen. Achten Sie auf die Meldungen auf dem Bildschirm um zu erfahren, wie Sie seine Befehle befolgen können.Die Ihnen erteilten Anweisungen erscheinen auch auf der linken Seite Ihres HUD (Heads-Up-Display).



NACHBESPRECHUNG

Nach jedem Einsatz (auch am Ende von Trainingseinsätzen) erscheint ein Bildschirm mit der Nachbesprechung.

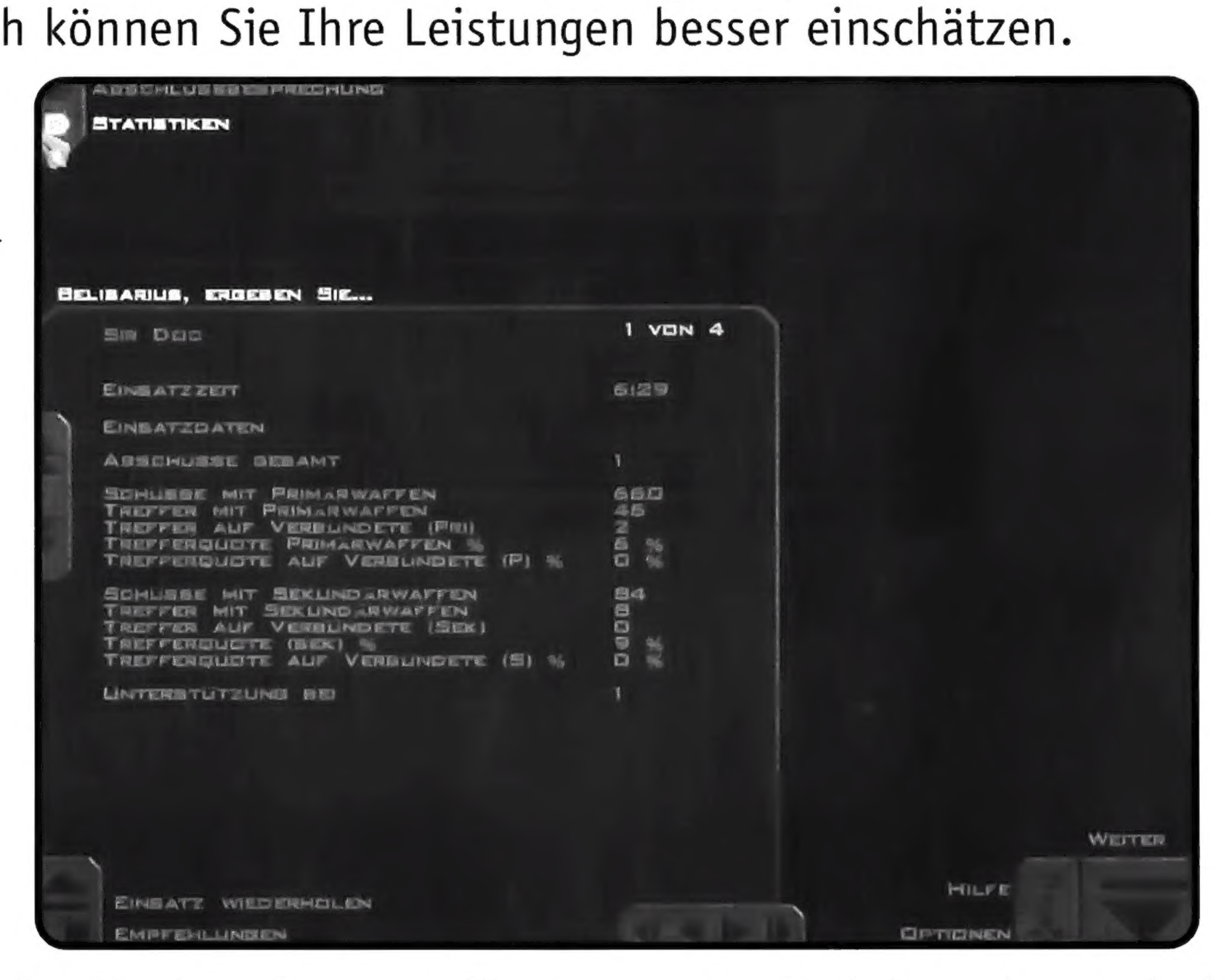


Während der Nachbesprechung faßt Ihr kommandierender Offizier Ihren Einsatz zusammen und bewertet Ihre Leistungen. Wenn Sie

während des Kampfes besonders herausragende Leistungen erbracht haben, können Sie im Verlauf der Nachbesprechung eine Medaille oder eine Beförderung erhalten. Wenn Sie eines oder mehrere Ihrer Primärziele nicht erreichen konnten, so können Sie gezwungen sein, diesen Einsatz zu wiederholen.

Wenn Sie den Button „Empfehlungen" drücken, erhalten Sie genauere Tips, wie Sie die vorgegebenen Ziele erreichen können.

Im Bildschirm der Nachbesprechung können Sie auch die Einsatzstatistik Ihres Piloten einsehen. Oben links im Bildschirm sehen Sie den Button „Statistik". Wenn Sie darauf klicken, können Sie die Statistik für den gerade eben geflogenen Einsatz einsehen. Dadurch können Sie Ihre Leistungen besser einschätzen.



Wenn Sie alle Anweisungen für den ersten Trainingseinsatz befolgt haben, sollten Sie jetzt bereit für die übrigen Trainingseinsätze sein. Klicken Sie auf „STARTEN", um fortzufahren.

KLAR ZUM GEFECHT!

Nachdem Sie das Training abgeschlossen haben, sind Sie bereit für Ihren Dienst an Bord der GTD Aquitaine. Viel Glück, Pilot!

DAS FLUGDECK

Das Flugdeck ist das Hauptmenü von FreeSpace 2. Von hier aus haben Sie haben Sie Zugang zum Optionsmenü, zum Bereitschaftsraum, zu den Pilotenunterkünften, zum Technikraum und zum Planungsraum. Sie können auch zu Windows zurückkehren. Wiederholtes Klicken mit der rechten Maustaste schaltet zwischen den einzelnen Bereichen auf dem Bildschirm des Flugdecks um.

***HINWEIS**: Jedes Mal, wenn Sie irgendwo in FreeSpace 2 die Taste* F1 *drücken, erscheint eine Hilfestellung zum jeweiligen Bildschirm. wenn Sie sich in einem Interfacebildschirm wie etwa dem des Flugdecks befinden, so erscheint ein Overlay, der die Schlüsselpositionen markiert und erklärt.*

OPTIONEN

Im Optionsbildschirm können Sie zahlreiche Spieleinstellungen ändern. Dieser Bildschirm ist nicht nur über das Flugdeck zugänglich, sondern kann jederzeit durch das Drücken der Taste F2

aufgerufen werden. Von hier aus können Sie Lautstärke, Schwierigkeitsgrad, Detailstufen, Tastenbelegung und einige andere Dinge ändern.

Lautstärke: Dieser Abschnitt verfügt über drei getrennte Regler für die Lautstärken von Soundeffekten, Musik und Sprachausgabe.

Sprachausgabe : Hiermit können Sie das Vorlesen der Einsatzbesprechungen ein- und aussschalten.

Maus : Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Ihr Schiff während der Einsätze mit der Maus steuern wollen. Die Einstellung „Empfindlichkeit" legt fest, wie Ihr Schiff auf Mausbewegungen reagiert. Je mehr Lichter aktiviert sind, desto schneller reagiert das Schiff auf Mausbewegungen.

Schwierigkeitsgrad: Hiermit wird der Schwierigkeitsgrad der FreeSpace 2-Einsätze festgelegt. Das Spektrum reicht von „Anfänger" bis hin zu „AS". Wenn Sie einen neuen Piloten erschaffen, so gilt als Voreinstellung „Flugschüler".

HINWEIS: *Sobald ein Einsatz begonnen wurde, ist der Schwierigkeitsgrad fest eingestellt. Sie müssen bis zum Abschluß des Einsatzes warten, bevor Sie den Schwierigkeitsgrad erneut ändern können.*

Helligkeit: Jeder Computermonitor stellt Farbabstufungen etwas anders dar. Um diese Tatsache auszugleichen, können Sie mit dieser Einstellung einen Idealwert für die grafische Darstellung erzielen. Um die Helligkeit korrekt einzustellen, verändern Sie den Wert mit den Pfeil-Buttons so lange, bis die gestreiften Bereiche als einförmige graue Flecken erscheinen. Sobald dieser Wert eingestellt ist, sollten Sie die Helligkeits- und Kontrastreglers Ihres Monitors verwenden, um weitere Änderungen am Erscheinungsbild des Spiels vorzunehmen.

Joystick: Wenn Sie in FreeSpace 2 Ihr Schiff mit einem Joystick steuern wollen, so können Sie hier die Reaktionen Ihres Schiffes einstellen. Die Einstellung „Empfindlichkeit" legt fest, wie Ihr Schiff auf Joystickbewegungen reagiert. Die Einstellung „Toleranzzone" legt fest, wie weit Sie den Joystick bewegen können, bevor das Schiff in eine Kurve geht. Wenn Sie Probleme damit haben, Ziele nahe der Mitte des HUD erfaßt zu halten, sollten sie die Empfindlichkeit Ihres Joysticks reduzieren und/oder die Nullzone vergrößern.

Spiel beenden: Klicken Sie auf diesen Button, um FreeSpace 2 zu verlassen und zu Windows zurückzukehren.

Weiter: Ein Klick auf diesen Button läßt alle vorgenommenen Änderungen wirksam werden, schließt den Optionsbildschirm und bringt Sie dorthin zurück, von wo aus Sie die Optionen aufgerufen hatten.

Die übrigen Buttons auf dem Optionsbildschirm (Multi, Details, Steuerung konfigurieren und Cockpit Konfigurieren) führen Sie in verschiedene Unterbildschirme, die auf den folgenden Seiten beschrieben werden.

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Der „Multi"-Bildschirm führt alle Konfigurationsoptionen auf, die Sie für eine Mehrspieler-Partie FreeSpace 2 im Internet oder einem lokalen Netzwerk (LAN) benötigen. Diese Optionen werden im Abschnitt „FreeSpace 2 im Mehrspieler-Modus" genauer beschrieben.

DETAIL-OPTIONEN

Auf dem Detail-Bildschirm könne Sie die Detailtiefe von FreeSpace 2 in mehreren Aspekten verändern. Da das Spiel auf einer breiten Palette von Rechnern mit unterschiedlichen Eigenschaften laufen soll, können Sie diese Werte an die Leistungsfähigkeit Ihrer Hardware anpassen.

Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich eine Liste mit vorgegebenen Detailstufen. Während der Installation von FreeSpace 2 wurde die Vorgabe für eine Detailstufe anhand der Geschwindigkeit, des Arbeitsspeichers und anderer Eigenschaften Ihres Computers bestimmt. Wenn Sie im Einspieler-Modus Verlangsamungen feststellen, so können Sie eventuell durch Verringerung dieser Vorgabe besser Bildwiederholraten erzielen. Eine Erhöhung der Detailstufe sorgt zwar dafür, daß einige Objekte und Effekte besser aussehen, kann aber auch zu einem langsamen, stockenden Spielablauf führen.

Über die Option „Benutzerdefiniert" können Sie jede der einzelnen Detaileinstellungen auf der linken Seite des Bildschirms einzeln variieren. Dies ist besonders praktisch, wenn Sie eine Detaileinstellung für wesentlich wichtiger erachten als andere. Wenn Sie eine dieser Einzeleinstellungen ändern, wird automatisch die benutzerdefinierte Konfiguration aktiviert.

Die Einzeleinstellungen für die Details sehen wie folgt aus:

Modelldetails: Wenn sich ein Objekt oder Schiff weiter entfernt, so wird es durch ein einfacheres 3D-Modell dargestellt. Mit dieser Einstellung wird die Entfernung bestimmt, bei der das Modell gewechselt wird. Höhere Werte vergrößern diese Entfernung und liefern mehr Details auf Kosten der Bildrate. Verringern Sie diesen Wert, um eine höhere Bildrate zu erhalten.

Nebeldetails: Diese Einstellung legt fest, wie viele Details Sie in den Nebel-Einsätzen sehen. Eine Verringerung dieses Wertes bewirkt eine höhere Bildrate in den Nebel-Einsätzen.

3D-Hardwaretexturen: Je höher diese Einstellung ist, desto mehr RAM verwendet FreeSpace 2 für Texturen. Das bedeutet, daß zwar alles viel hübscher aussieht, das Spiel aber auch viel langsamer läuft. Spielen Sie mit dieser Einstellung, bis Sie mit der Bildrate zufrieden sind.

Partikel: Dies ändert die Anzahl der Partikel die ausgestoßen werden, wenn ein Schiff einen Treffer einsteckt.

Explosionseffekte: Diese Einstellung ändert die Anzahl der gerenderten Effekte durch Waffentreffer.

Schildeffekte: Hier wird festgelegt, was Sie sehen, wenn der Schild eines Schiffes getroffen wird. In der niedrigsten Einstellung wird die Anzeige des Effekts vollständig ausgeschaltet. In mittleren Einstellungen werden Schildtreffer durch 2D-Bitmaps dargestellt. Bei höheren Einstellungen erscheinen Treffer als 3D-Drahtgitter um jedes mit Schilden ausgerüstete Schiff.

Sterne: Diese Option verändert die Anzahl sichtbarer Sterne.

Lichteffekte: Hiermit wird das, während der Einsätze verwendete, Beleuchtungsmodell verändert. Bei höchster Einstellung werden alle Explosionen und andere Effekte durch vollständige statische und dynamische Beleuchtungseffekte dargestellt. Bei niedrigeren Einstellungen werden weniger Objekte mit weniger Effekten beleuchtet.

Planeten/Hintergründe: Hiermit werden die Planeten und Hintergründe an- und ausgeschaltet.

Zielsicht-Rendering: Wenn diese Option aktiviert ist, erscheint eine 3D-Darstellung Ihres derzeitigen Ziels im Zielerfassungsfenster. Wenn Sie diese Anzeige nur selten verwenden, können Sie durch das Abschalten eine leichte Verbesserung der Bildrate erzielen.

Waffeneffekte: Hiermit können Raketenspuren und Lasereffekte an- und abgeschaltet werden.

Im oberen und unteren Bereich des Bildschirms für die Detail-Optionen befinden sich Buttons, die Sie zu den übrigen

Konfigurationsbildschirmen führen. Wie im Haupt-Optionsbildschirm können Sie mit dem Button „Weiter" zum Spiel zurückkehren oder FreeSpace 2 mit „Spiel beenden" verlassen.

STEUERUNG KONFIGURIEREN

In diesem Bildschirm können Sie Ihre Steuerelemente anpassen und die Tastaturbelegung ändern.

> ***HINWEIS**: Die Einstellungen, die Sie in diesem Bildschirm vornehmen, werden in der Datei des Piloten abgelegt. Es ist also möglich, daß Sie unterschiedliche Tastenbelegungen für die einzelnen Piloten speichern können. Wenn Sie Ihren Piloten auf einen anderen Rechner mit installiertem FreeSpace 2 ‚mitnehmen' möchten, dann brauchen Sie dazu ganz einfach nur die entsprechende Datei auf eine Diskette kopieren. Ihre Pilotendateien haben die Endung „.PLR" und befinden sich im Ordner \FreeSpace2\players\.*

Die Steuerfunktionen sind in vier Kategorien unterteilt:

Zielen: Alle Funktionen, die mit der Zielerfassung zu tun haben

Schiff: Flugsteuerung und andere Schiffsfunktionen.

Waffen: Funktionen für Waffensteuerung und Täuschkörper

Andere: Andere Funktionen, beispielsweise Schnelltasten für Befehle an die Flügelmänner, Energieverwaltung und Mehrspieler-Nachrichten

Jede Kategorie enthält auf der linken Seite eine Funktionsliste und auf der rechten Seite eine Liste mit den aktuellen Zuweisungen und Belegungen. Bei den Kategorien Zielerfassung und Diverses müssen Sie die Scroll-Pfeile oder die Schieberegler am rechten Bildrand

benutzen, da diese Optionen nicht alle auf einen einzigen Bildschirm passen.

> ***TIP**: Für die Zielerfassung stehen Ihnen zahlreiche Optionen zur Verfügung. Viele dieser Optionen werden nicht in den Trainingseinsätzen besprochen. Sobald Sie etwas Kampferfahrung gesammelt haben, sollten Sie sich vielleicht mit einigen fortgeschritteneren Zieloptionen vertraut machen. Blättern Sie also ruhig später mal in der Liste der verfügbaren Funktionen herum.*

Zuweisungen

Um die Zuweisung einer bestimmten Funktion zu ändern, doppelklicken Sie einfach auf diese Funktion, um den Zuweisungsmodus zu aktivieren. Betätigen Sie anschließend bei aktiviertem Zuweisungsmodus die neue Taste oder den neuen Button, den Sie dieser Funktion zuweisen wollen. (Sie können den Rückgängig-Button anklicken, um die jeweils letzte Änderung rückgängig zu machen.)
Jeder Funktion kann gleichzeitig eine Taste auf der Tastatur und ein Button am Joystick zugewiesen werden.

Über die entsprechenden Buttons im linken, unteren Teil des Bildschirms können Sie den Tasten zusätzlich noch zu drückende Kombinationen aus „Alt"- oder „Shift"-Taste zuweisen.

Zuweisungen löschen

Wenn Sie die Zuweisung für eine bestimmte Funktion löschen wollen, so wählen Sie die entsprechende Zeile mit der Maus aus und klicken anschließend auf den Button „Auswahl löschen". Daraufhin werden alle Zuweisungen für diese Funktion gelöscht. Wenn Sie auf den Button „Alle löschen" klicken, werden alle Zuweisungen für die entsprechende Kategorie gelöscht.

Zuweisungskonflikte

Wenn Sie eine Taste oder einen Button zuweisen wollen, der schon für eine andere Funktion vorgesehen ist, leuchtet eine Warnmeldung im unteren Teil des Bildschirms. Die betreffenden Tasten werden rot angezeigt. Falls die doppelte Zuweisung im Zusammenhang mit einer anderen Kategorie steht, so erscheint der Button der entsprechenden Kategorie im oberen Teil des Bildschirms in rot.

Sie müssen alle Konflikte auflösen, bevor Sie den Konfigurationsbildschirm verlassen.

Wenn Sie den Button „Konflikt lösen" betätigen, wird die alte Zuweisung wiederhergestellt.

Wenn Sie auf „Weiter" klicken, werden Ihre Änderungen abgespeichert und Sie gelangen zurück ins Optionsmenü.

COCKPIT KONFIGURIEREN

In diesem Bildschirm können Sie verschiedene Aspekte des Heads-Up-Displays (HUD) Ihres Raumschiffes einstellen. Genauere Informationen über die HUD-Anzeigen finden Sie im entsprechenden Kapitel dieses Handbuchs.

Der Großteil des Bildschirms wird von einer Abbildung aller HUD-Anzeigen und -skalen eingenommen.

Oben links im Bildschirm befinden sich Regler, mit denen Sie die relativen RGB-Intensitäten einer einzelnen Anzeige einstellen können. Klicken Sie dazu einfach auf die entsprechende Anzeige und stellen Sie dann die Farbe über die Schieberegler ein.

Der „I"-Regler legt die Intensität fest, mit der sich das HUD vom Spielhintergrund abhebt. Im unteren Mittelteil des Bildschirms befinden sich drei Buttons, mit denen feste Farbschemata für das HUD ausgewählt werden können.

Unten links im Bildschirm befinden sich drei Buttons mit den Bezeichnungen „An", „Aus" und „Bei Bedarf". Jede Anzeige oder Skala des HUD kann an- oder ausgeschaltet werden. Klicken Sie dazu einfach auf die entsprechende Anzeige und danach auf den gewünschten Button unten links.

Wenn eine Skala oder Anzeige ausgeschaltet ist, so erscheint sie auf diesem Bildschirm in Grau, im eigentlichen Spielbildschirm dann überhaupt nicht. Andernfalls wird sie entweder in einer der allgemeinen HUD-Farbtöne oder in der durch die Regler eingestellten Farbe angezeigt.

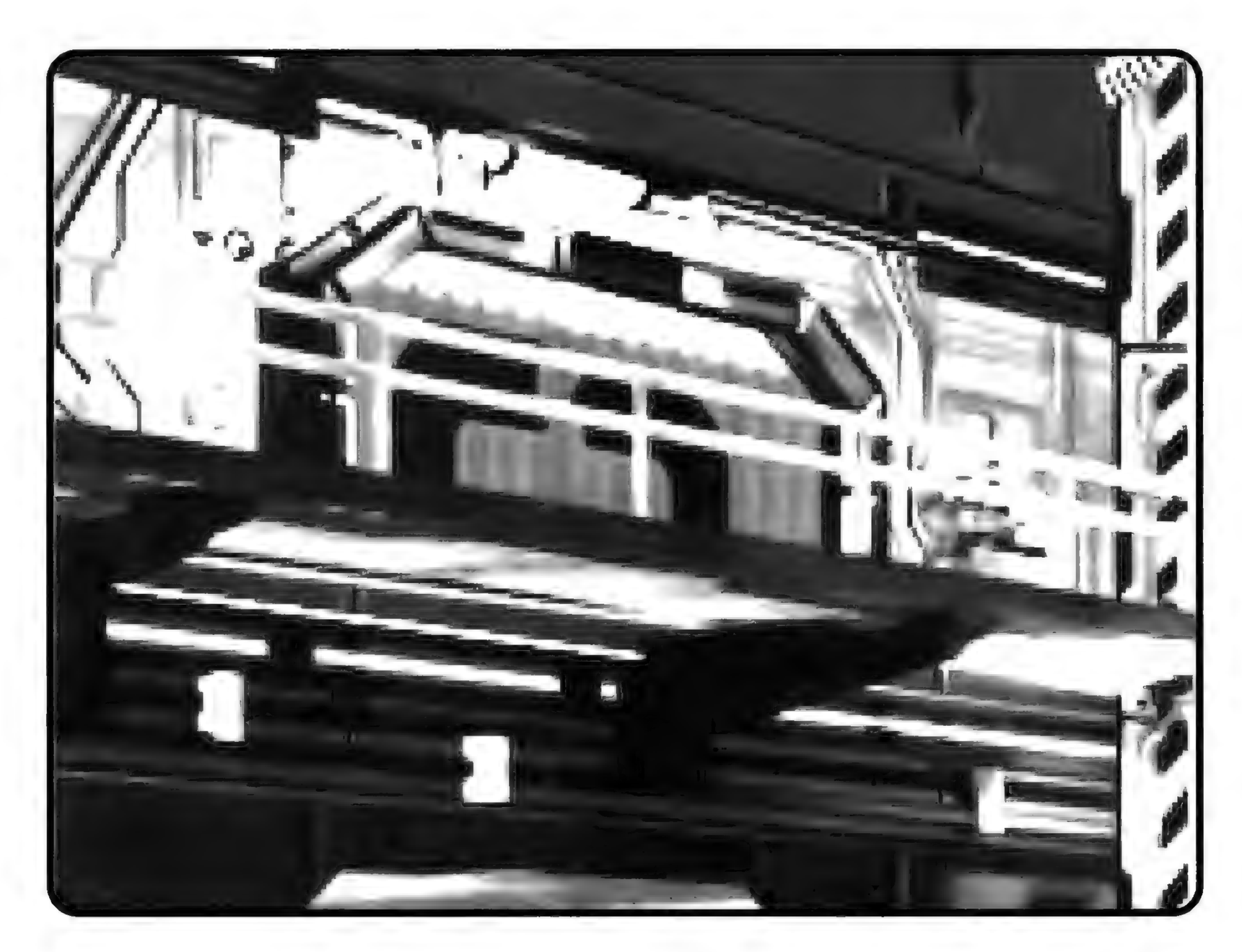
Bei einigen Anzeigen können Sie zusätzlich noch den „Popup"-Modus auswählen. In diesem Modus erscheint die Anzeige nur dann auf dem Spielbildschirm, wenn sich ihr Status ändert. Wenn keine weiteren Änderungen auftreten, verschwindet die Anzeige nach wenigen Sekunden wieder.

Ein kleines Beispiel: Wenn Sie das Waffenfenster in den Popup-Modus schalten, so erscheint es nur, wenn Sie die aktivierte oder gekoppelte Waffe wechseln. Sie bleibt für kurze Zeit auf dem Bildschirm sichtbar und verschwindet dann wieder, wenn Sie keine weiteren Änderungen vornehmen.

Der Button „Alle wählen" im unteren Teil läßt Sie eine Gruppe von Anzeigen auswählen, die ihre Farbe je nach erfaßtem Ziel nicht wechselt. Sie können dann die Farben und Einstellungen für mehrere Anzeigen gleichzeitig verändern.

Wenn Sie das HUD nach Ihren Wünschen konfiguriert haben, können Sie die Konfiguration abspeichern, nachdem Sie einen passenden Namen in das zugehörige Textfeld eingegeben haben. Klicken Sie dann auf den Abwärts-Pfeil links neben der Box. Wenn Sie mehr als eine Konfiguration abgespeichert haben, können Sie mit den Pfeilen unterhalb des Textfensters zwischen den verschiedenen Namen wechseln.

Unten rechts im Bildschirm befinden sich Buttons, mit denen Sie die ursprüngliche Konfiguration wiederherstellen oder zum Optionsmenü zurückkehren können.



PILOTENQUARTIERE

Im Bildschirm mit den Pilotenquartieren können Sie Ihre FreeSpace 2-Piloten verwalten. Dort können Sie Piloten erschaffen und löschen sowie ihre Kampfstatistiken und Auszeichnungen untersuchen.

Oben links befindet sich eine Liste der Piloten. Wenn Sie FreeSpace 2 zum erstenmal spielen, wird hier nur ein Pilot aufgelistet.

Wenn mehrere Piloten angezeigt werden, so können Sie Ihren aktuellen Piloten wechseln, indem Sie seinen Namen markieren und anschließend auf den Auswahlbutton drücken.

> ***HINWEIS**: Bei der Verwaltung der Piloten wird zwischen Piloten aus Einzelspieler- und Mehrspieler-Partien unterschieden. Mit den beiden entsprechenden Buttons oben rechts der Pilotenliste können Sie die Art der angezeigten Piloten umschalten. Wenn Sie die Pilotenquartiere verlassen, nachdem Sie einen Mehrspieler-Piloten ausgewählt haben, befindet sich das Spiel automatisch im Mehrspieler-Modus.*

Unterhalb der Liste der Piloten befinden sich vier Buttons:

Neu: Hiermit wird ein neuer Pilot erschaffen. Je nachdem, welcher Spielmodus gerade aktiv ist, handelt es sich dabei entweder um einen Einzelspieler- oder einen Mehrspieler-Piloten.

Clonen: Hiermit wird der derzeitige Pilot dupliziert und Sie müssen einen neuen Namen eingeben. (Pilotennamen müssen einmalig sein.) Der duplizierte Pilot erbt die Tastenbelegung vom ursprünglichen Piloten.

Löschen: Hiermit wird der ausgewählte Pilot gelöscht. Wenn Sie den einzigen Piloten eines bestimmten Spielmodus löschen, so müssen Sie einen neuen erschaffen, bevor Sie die Pilotenquartiere verlassen.

Konvertieren: Mit dieser Option wird der ausgewählte Pilot kopiert und in einen Piloten des jeweils anderen Spielmodus umgewandelt. Ein Beispiel: Wenn Sie mit dieser Funktion einen Einspieler-Piloten umwandeln, wird eine Mehrspieler-Entsprechung mit identischen Steuerungs- und Optionseinstellungen erzeugt.

> ***HINWEIS***: *Beim Duplizieren und Umwandeln werden nur die Steuerungs- und Optionseinstellungen kopiert, nicht jedoch die Pilotenstatistik. (Details hierzu finden Sie im Anschnitt „Statistiken").*

Oben rechts im Bildschirm befindet sich ein Bild des gerade ausgewählten Piloten. Sie können das Bild des Piloten mit den Pfeil-Buttons unterhalb des Bildes verändern. Jedem neu erschaffenen Piloten wird ein zufällig ausgewähltes Bild zugewiesen.

In FreeSpace 2 können Sie auch eigene Pilotenbilder importieren! Erzeugen Sie ein Bild im Format PCX mit 256 Farben und 160x120 Pixeln Auflösung und kopieren Sie diese Datei in das Verzeichnis **\Freespace2\data\players\images**. Das Bild erscheint dann in den Pilotenquartieren, sobald Sie FreeSpace 2 das nächste Mal starten.

Sie können auch eigene Geschwaderinsignien entwerfen, die allerdings nur für Mehrspieler-Piloten verfügbar sind. Erzeugen Sie ein Bild im Format PCX mit 256 Farben und 128x128 Pixeln Auflösung und kopieren Sie diese Datei in das Verzeichnis **\Freespace2\data\players\squads**. Das neue Bild erscheint dann in den Pilotenquartieren, sobald Sie FreeSpace 2 das nächste Mal starten.

In Mehrspieler-Spielen werden selbst erzeugte Bilder automatisch an alle beteiligten Mitspieler verschickt.

STATISTIKEN

In der Mitte der Pilotenquartiere befindet sich ein Bereich, der für die Statistiken Ihres Piloten reserviert ist. Diese bestehen aus einer Aufzeichnung aller Ihrer mit diesem Piloten erbrachten Leistungen.

> ***HINWEIS:*** *Dauerhafte Statistiken werden nur für die Feldzüge geführt. Wenn Sie einen Einsatz im Simulator fliegen, so erhalten Sie an deren Ende zwar eine Statistik, die normalen Statistiken Ihres Piloten ändern sich dadurch jedoch nicht.*

Diese Statistiken erklären sich überwiegend von selbst, bis auf einige Ausnahmen:

Abschüsse: Wenn ein feindliches Schiff zerstört wird, so erhält jenes Schiff den Abschuß gutgeschrieben, das den meisten Schaden zugefügt hat. Allerdings muß das entsprechende Schiff mehr als 20% des Gesamtschadens verursacht haben. Wenn kein einziges Schiff mehr als 20% Schaden verursacht hat, so wird der Abschuß niemandem gutgeschrieben.

Unterstützung: Wenn Sie einem Schiff mehr als 15% Schaden zufügen, so wird dies als Unterstützung gewertet. Daher kann mehreren Spielern eine Unterstützung beim Abschuß eines einzigen Gegners gutgeschrieben werden.

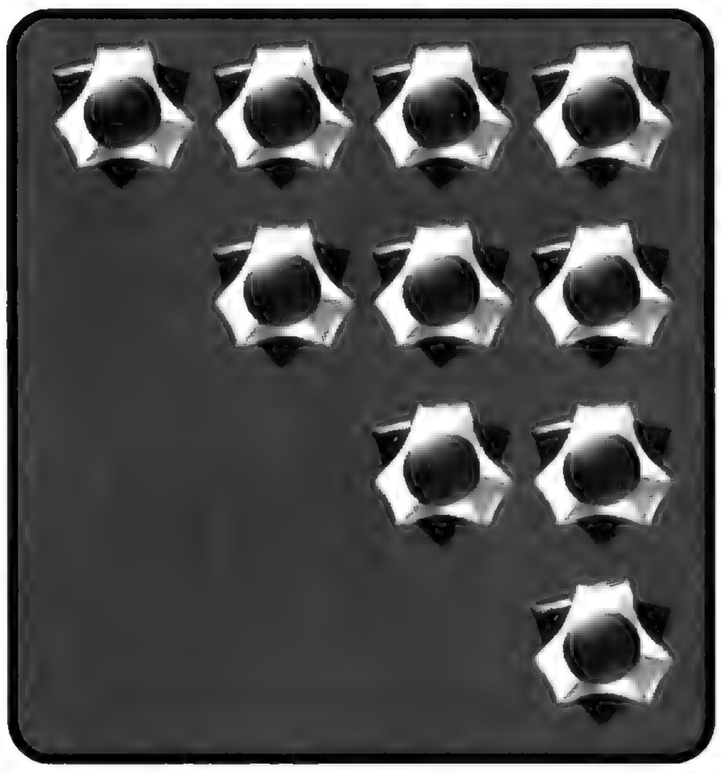
Der Abschuß von Asteroiden oder Nichtkombattanten wird hierbei nicht berücksichtigt.

ORDEN

Während Ihrer Dienstzeit als GTVA-Pilot erhalten sie gelegentlich Auszeichnungen für besonders herausragende Leistungen. Der Bildschirm mit den Auszeichnungen ist über den entsprechenden Button im unteren Teil der Pilotenquartiere erreichbar. Dort werden alle Auszeichnungen und Medaillen angezeigt, die Ihr Pilot im Laufe seiner Karriere angesammelt hat. Wenn Sie den Mauszeiger über eine Auszeichnung bewegen, so wird deren Name angezeigt.

Einige Auszeichnungen werden für besondere Leistungen im Luftkampf verliehen. Andere für herausragende Leistungen in anderen Kampfsituationen. Man muß schon ein extrem talentierter Pilot sein, um alle zu vergebenden GTVA-Auszeichnungen zu erhalten.

Die GTVA-Ränge lauten wie folgt.

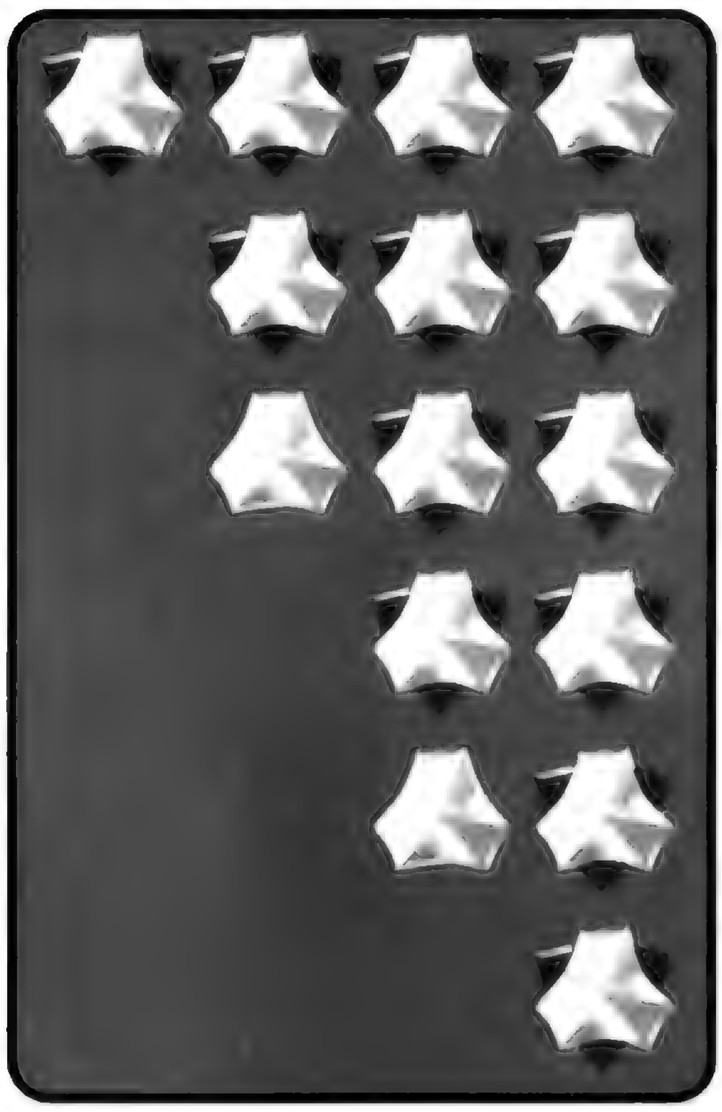


Admiral

Vizeadmiral

Konteradmiral

Commodore



Captain

Commander

Lieutenant Commander

Oberleutnant

Leutnant

Fähnrich

Jeder Pilot beginnt seine Karriere im Rang eines Fähnrichs. Wenn sich im Verlauf eines Feldzugs Ihre Leistungen immer weiter verbessern, werden Sie von Zeit zu Zeit befördert und erhalten zusätzliche Kompetenzen. Über kurz oder lang wird Ihr Pilot volle Kontrolle über die Schiffe seines Geschwaders und ihre Bewaffnung haben. Der Rangabschnitt des Auszeichnungsbildschirms zeigt das Symbol für den derzeitigen Rang Ihres Piloten an.

TECHNIKRAUM

Im Technikraum können Sie die Datenbank nach Informationen durchsuchen und Simulatoreinsätze fliegen, sowie bereits gesehene Filmsequenzen wiederholen oder die Liste der Mitwirkenden anzeigen lassen.

TECHNISCHE DATENBANK

Der Bildschirm der technischen Datenbank liefert Informationen über Schiffe, Waffen, Spezies und die Geschichte von FreeSpace 2. Klicken Sie auf die Buttons im unteren Teil des Bildschirms, um die entsprechenden Datenbestände einzusehen. Bei den Schiffs- und Waffendatenbanken können Sie die Scrollbalken im linken Teil des Fensters verwenden, um zwischen den verschiedenen Themenbereichen zu blättern. Um die Geheimdienst-Datenbank zu durchblättern, verwenden Sie die Pfeil-Buttons auf der rechten Seite des Bildschirms.

EINSATZSIMULATOR

Im Einsatzsimulator können Sie einzelne Einsätze wiederholen, die Sie bereits absolviert haben.

Wählen Sie einfach den zu wiederholenden Einsatz aus der angezeigten Liste und bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem entsprechenden Button.

> ***HINWEIS:*** *Wenn Sie einen Feldzugeinsatz wiederholen, so wird dadurch nicht Ihr Ergebnis während des Feldzugs ersetzt. Es handelt sich hier nur um eine Simulation. Wenn das Ergebnis im Verlauf des Feldzugs festgelegt wurde, kann es erst durch einen Neustart des Feldzugs geändert werden.*

Zwei Filter im unteren Teil erlauben den Wechsel zwischen Einzeleinsätzen und Feldzugeinsätzen, die von Ihrem aktuellen Piloten bislang geflogen wurden.

Im Einsatzsimulator können Sie auch Einsätze fliegen, die nicht Bestandteil eines Feldzugs sind. Dabei kann es sich um Zusatzeinsätze, beispielsweise von Volition Inc., handeln, oder selbst gebastelte Einsätze, die Sie oder Ihre Freunde mit FRED2, dem Einsatzeditor von FreeSpace 2, erstellt haben. Damit solche Einsätze auf diesem Bildschirm erscheinen, müssen sie im Verzeichnis **\FreeSpace2\data\missions** abgelegt sein.

FILMSEQUENZEN

In diesem Bildschirm können Sie jene Zwischensequenzen erneut anschauen, die Sie während des bisherigen Spielverlaufs bereits gesehen haben. Die Zwischensequenz muß vom aktuellen Piloten in einem Feldzug gesehen worden sein, damit sie in dieser Liste auftaucht.

DAS TEAM

Dieser Bildschirm listet alle Leute und Organisationen auf, die an der Entstehung von FreeSpace 2 mitgewirkt haben.

DER PLANUNGSRAUM

Die Einsätze in FreeSpace 2 sind normalerweise als Feldzüge organisiert. Jeder Feldzug verbindet die Einsätze zu einer Folge, in deren Verlauf sich für den Spieler die Hintergrundgeschichte ergibt.

Jeder Solospiel-Pilot, den Sie in FreeSpace 2 erschaffen, kann immer nur einen Feldzug gestartet haben. Zwischen den Einsätzen eines Feldzugs wird der Fortschritt im Feldzug automatisch gespeichert. Sie können den Feldzug später fortsetzen, indem Sie sich in den Bereitschaftsraum begeben.

***WARNUNG**: Wenn Sie sich dafür entscheiden, den Feldzug eines Piloten neu zu starten oder zu ändern, bevor der aktuelle Feldzug abgeschlossen ist, so verliert der Pilot dadurch alle bislang in diesem Feldzug erzielten Fortschritte und Statistiken. Nur wenn ein Feldzug von Anfang bis Ende durchgespielt wurde, werden die vom Piloten angesammelten Fortschritte, Statistiken und Auszeichnungen auf Dauer verewigt.*

Der vorgegebene Feldzug, nach der ersten Installation von Freespace 2, heißt "FreeSpace 2". Es können weitere Feldzüge verfügbar sein, wenn Sie solche mit FRED 2 (FreeSpace 2 Einsatzeditor) erstellt haben oder andere Feldzüge aus dem Internet heruntergeladen haben.

DER BEREITSCHAFTSRAUM

Wenn Sie den Bereitschaftsraum mit einem Einspieler-Piloten betreten, so führt Sie das zur Einsatzbesprechung für den nächsten Einsatz im derzeitigen Feldzug dieses Piloten. Wenn Sie den Breitschaftsraum mit einem Mehrspieler-Piloten betreten, geschieht etwas völlig anderes, wie Sie im Abschnitt über den Mehrspieler-Modus noch erfahren werden.

DIE EINSÄTZE

Das Absolvieren von Einsätzen ist das Kernthema von FreeSpace 2. Damit Sie das Spiel optimal genießen können, erhalten Sie vor jedem Einsatz eine genaue Einsatzbesprechung – und nach einem Einsatz eine Nachbesprechung. In der Vorbesprechung erhalten Sie Informationen über den bevorstehenden Einsatz sowie die allgemeine Lage an der Front. In der Nachbesprechung werden Ihre Leistungen bewertet und Sie erfahren, was Ihre Aktionen für den Ausgang des Krieges bewirkt haben.

KOMMANDOBESPRECHUNG

Vor bestimmten Einsätzen erhalten Sie eine Kommandobesprechung vom Commander Ihres Basisschiffes. Diese Besprechung ist für alle auf diesem Schiff stationierten Piloten gedacht. Sie liefert eine Übersicht über den Kriegsverlauf, informiert über Flottenbewegungen und die jüngsten Gefechte, und stellt neue Technologien vor, die vor kurzem eingeführt wurden.

Kommandobesprechungen sind normalerweise in mehrere Abschnitte unterteilt. Verwenden Sie die Pfeilsymbole unterhalb des Besprechungstextes, um zwischen den einzelnen Abschnitten zu wechseln.

EINSATZBESPRECHUNG

Der Bildschirm der Einsatzbesprechung zeigt Ihre Einsatzbefehle und eine Übersicht Ihrer Einsatzziele an. Oben links sehen Sie die Buttons für die Besprechung (ist gerade markiert), Schiffswahl und Bewaffnung. Wenn Sie einen Trainingseinsatz spielen, ist nur der Besprechungsbutton anwählbar.

Ähnlich wie Kommandobesprechungen sind auch Einsatzbesprechungen in mehrere Abschnitte unterteilt. Jeder Abschnitt beschäftigt sich normalerweise mit einer Aufgabe, die während des Einsatzes auf Sie zukommen wird. Verwenden Sie die Pfeile oberhalb des Textfensters, um alle Abschnitte einzusehen.

In jedem Abschnitt sehen Sie eine grafische Symboldarstellung dessen, was nach Meinung des GTVA-Kommandos auf Sie zukommen wird. Sie können mit der Maus auf jedes der Symbole klicken, um eine vergrößerte Darstellung eines Objektes oder Schiffes zu sehen.

Im unteren Teil des Bildschirms sehen Sie Besprechungsanweisungen für diesen Abschnitt. Sofern Sie die Sprachausgabe nicht abgeschaltet haben, wird Ihnen der kommandierende Offizier diese Anweisungen auch vorlesen. FreeSpace 2-Einsätze können sehr komplex sein, also sollten Sie sich mit allen Abschnitten der Besprechung vertraut machen, bevor Sie fortfahren.

Der letzte Abschnitt einer Einsatzbesprechung ist die Liste der Einsatzziele. Es wird von Ihnen erwartet, daß Sie diese Ziele bis zum Ende des Einsatzes erreicht haben.

Primärziele sind besonders wichtig für den Einsatz. Das Erreichen aller Primärziele ist sehr wichtig für den Erfolg eines Einsatzes. Wenn Sie ein Primärziel nicht erreichen so kann das bedeuten, daß Sie den entsprechenden Einsatz noch einmal fliegen müssen.

Sekundärziele sind zwar wichtig, aber nicht kritisch. Wenn Sie ein Sekundärziel nicht erreichen, gilt der Einsatz zwar nicht als voller Erfolg, aber Sie dürfen normalerweise mit dem nächsten Einsatz weitermachen.

Bonusziele ergeben sich aus unvorhergesehenen Ereignissen, die im Verlauf eines Einsatzes auftreten. Dementsprechend wird niemals ein Bonusziel in einer Vorbesprechung auftauchen. Es könnte zum Beispiel vorkommen, daß während des Einsatzes unerwartet ein feindlicher Kreuzer auftaucht, den Sie und Ihre Flügelmänner erfolgreich zerstören können. Da das Kommando nicht mit diesem Schiff gerechnet hat, konnten Sie auch nicht im voraus darüber informiert werden. Wenn es jedoch aufgetaucht ist und von Ihnen besiegt wurde, so wird Ihnen dafür ein Bonusziel gutgeschrieben.

Nachdem Sie alle Abschnitte der Besprechung durchgelesen haben, geht es mit der Auswahl des Schiffes (nicht verfügbar in Trainingseinsätzen) weiter.

SCHIFFSAUSWAHL

In diesem Bildschirm wählen Sie jenes Schiff aus, das für den bevorstehenden Einsatz am besten geeignet ist. Zu Beginn des Hauptfeldzugs von FreeSpace 2 haben Sie noch nicht genügend Erfahrung, um Ihren Flügelmännern die zu fliegenden Schiffe vorzuschreiben. Im Verlauf des Feldzugs steigen Sie jedoch im Rang auf und erhalten immer mehr Einflußmöglichkeiten auf die Wahl der Schiffe und ihre Bewaffnung.

***HINWEIS**: In Mehrspieler-Einsätzen wird die Schiffswahl etwas anders gehandhabt. Details dazu finden Sie im entsprechenden Abschnitt.*

Im unteren Teil des Bildschirms befindet sich die Geschwaderanordnung. Als Einspieler-Pilot sind Sie immer Mitglied des Alpha-Geschwaders, das links gezeigt wird. Sie fliegen auch immer in der Spitzenposition des Alpha-Geschwaders, welche durch das orangefarbene Symbol an der Spitze der Gruppe dargestellt wird.

Zusätzlich zum Alpha-Geschwader können auch Gruppierungen für die Geschwader Beta und Gamma auftauchen. Die Geschwader Alpha,

Beta und Gamma sind Ihre Hauptstreitmacht in FreeSpace 2. Je nach Erfordernissen eines Einsatzes können Sie auch Verstärkung durch weitere Geschwader erhalten, die normalerweise als Delta, Epsilon usw. bezeichnet werden. Allerdings können Sie nur für die Geschwader Alpha, Beta und Gamma die Schiffswahl und Bewaffnung beeinflussen.

Die Geschwadergruppierungen und Schiffsplätze im unteren Teil verwenden die folgenden Symbole:

Schiffssymbole: Sie repräsentieren die Schiffsklasse, die diesem Schiffsplatz zugeordnet ist. Jede Schiffsklasse verfügt über ihr eigenes Symbol aus der Vogelperspektive. Wenn ein Schiffssymbol in einem Geschwaderplatz vorhanden ist, so wird ein Schiff der entsprechenden Klasse in diesem Platz eingesetzt. Jedes Schiff kann durch eine beliebige Schiffsklasse ersetzt werden.

Geschlossenes Symbol: Dieser Geschwaderplatz kann in diesem Einsatz nicht besetzt werden.

Offenes Symbol: Hiermit wird eine Geschwaderposition angezeigt, die noch nicht besetzt ist.

Oberhalb der Geschwaderanzeige befindet sich ein rotierendes Symbol der gerade ausgewählten Schiffsklasse und eine Anzeige ihrer Leistungsdaten und Flugstatistiken. Durch einen Linksklick auf eines der darunter liegenden Schiffssymbole können Sie die Eigenschaften der entsprechenden Schiffsklasse aufrufen.

In der Ecke unten links werden die verfügbaren Schiffe angezeigt. Hier finden Sie eine Liste, der für diesen Einsatz verfügbaren Schiffsklassen, sowie die Anzahl der jeweils vorhandenen Schiffe. Diese Anzahl zeigt die verfügbaren Schiffe der jeweiligen Klasse, ohne jene Schiffe, die bereits Geschwadern zugewiesen wurden.
Sie können die linke Maustaste dazu verwenden, Schiffe aus dem vorhandenen Vorrat in verfügbare Geschwaderpositionen zu ziehen. Wenn sie ein neues Symbol auf ein bereits plaziertes Symbol bewegen, so wandert das alte Schiff zurück in den Schiffsvorrat. Die Inventarzahl des neu plazierten Schiffes sinkt, die des ersetzten Schiffes steigt an.
Oftmals ist es nicht notwendig, die Schiffsauswahl für einen Einsatz zu verändern. Das Kommando der Allianz sorgt normalerweise für eine den Aufgaben angemessene Zusammenstellung der Geschwader. Alle Einsätze können mit den vorgegebenen Schiffen absolviert werden. Wenn Sie jedoch erst einmal mit den verschiedenen Schiffen in FreeSpace 2 vertraut sind, können sich jedoch Vorlieben für bestimmte Schiffsklassen entwickeln. Über die Schiffswahl können Sie so eine Streitmacht nach eigenem Geschmack zusammenstellen. Wenn Sie die Geschwaderzusammenstellung auf die ursprüngliche Einstellung zurücksetzen wollen, so können Sie das über den entsprechenden Button rechts unten.

Wenn Sie mit der Schiffswahl fertig sind, können Sie sich mit der Bewaffnung der Schiffe befassen oder den Einsatz beginnen.

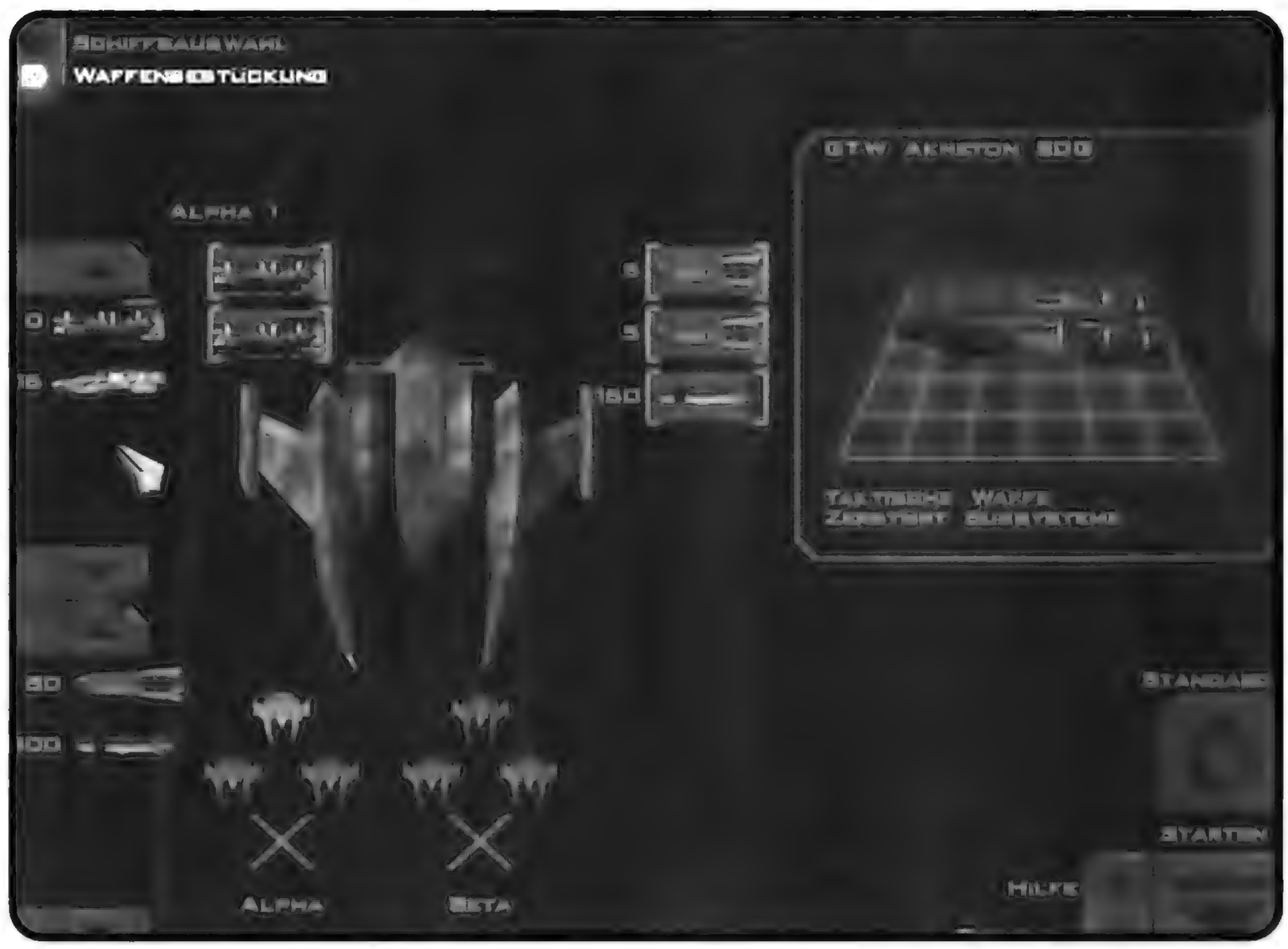
WAFFENBESTÜCKUNG

Im Bewaffnungsbildschirm können Sie die vorgegebene Bewaffnung Ihres Schiffes verändern. Je nach Rang können Sie auch die Bewaffnung ihrer Flügelmänner verändern.

> ***HINWEIS**: Der Bewaffnungsbildschirm funktioniert im Mehrspieler-Modus ein wenig anders. Details hierzu finden Sie im entsprechenden Abschnitt.*

Die linke Seite des Bildschirms zeigt zwei Waffenarsenale. Das obere Arsenal zeigt die verfügbaren Primärwaffen (Projektil-/Energiegeschütze), das untere die Sekundärwaffen (Raketen und Bomben). Links von jedem Waffensymbol befindet sich die Inventarzahl.

In der Mitte des Bildschirms befindet sich eine Abbildung des gerade ausgewählten Schiffes. Daneben befinden sich die Schächte für die primären und sekundären Waffenlafetten der jeweiligen Schiffsklasse. Um einen Blick auf die Bewaffnung eines anderen Schiffes zu



werfen, klicken Sie auf ein anderes Schiffssymbol in der Geschwadergruppierung im unteren Bereich.

Rechts vom Schiffsdiagramm befindet eine Ziffernanzeige für jedes Sekundärwaffensymbol. Dies ist die Anzahl der Raketen des jeweiligen Typs, die das Schiff gerade trägt. Die einzelnen Schiffsklassen verfügen über Raketenbänke mit unterschiedlichen Kapazitäten und jede Art von Raketen verbraucht unterschiedlich viel Platz innerhalb einer Bank.

Auf der rechten Seite des Bildschirms befinden sich ein Diagramm und eine Beschreibung der gerade ausgewählten Waffe. Bei Primärwaffen wird der Energieverbrauch und der verursachte Schaden angezeigt – je höher die Stufe, desto besser. Bei Sekundärwaffen wird die Art der Rakete oder Bombe (hitzesuchend, ungelenkt usw.) angezeigt. Linksklicken Sie auf ein anderes Waffensymbol, um eine Beschreibung dieser Waffe einzusehen.

Um eine derzeit am ausgewählten Schiff angebrachte Waffe zu wechseln, ziehen Sie einfach das Symbol der neuen Waffe über den gewünschten Waffenschacht neben der Schiffsübersicht. Wenn Sie eine neuen Waffe über eine bereits vorhandene Waffe ziehen, so wandert die ursprüngliche Waffe zurück ins Arsenal und die Inventarzahlen werden entsprechend angepaßt.

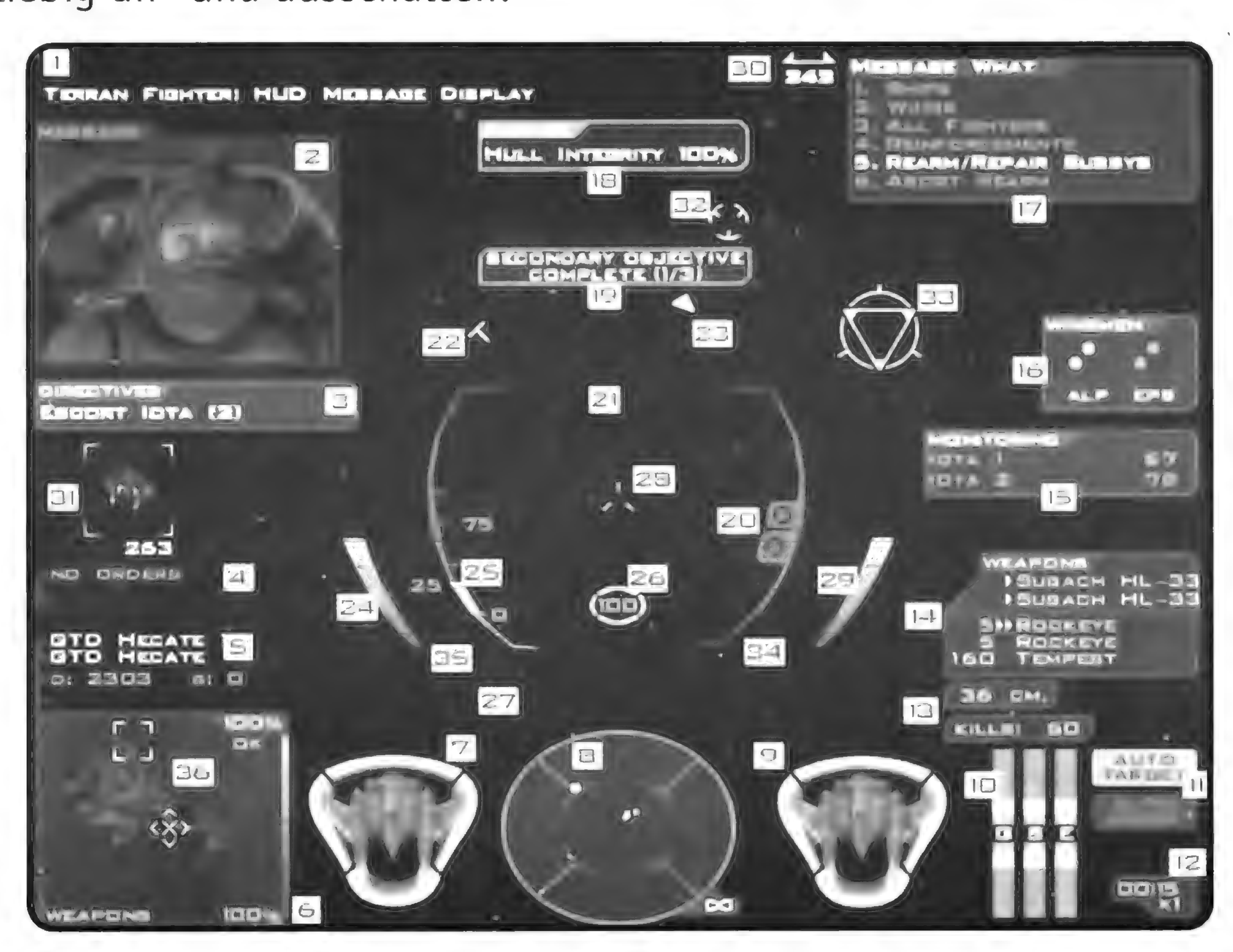
***HINWEIS**: Jede Schiffsklasse verfügt über individuelle Kapazitäten und Kompatibilitäten der Waffen. Wenn das ausgewählte Schiff nicht mit einer bestimmten Waffe ausgerüstet werden kann, wird das entsprechende Waffensymbol im Arsenal grau dargestellt.*

Die Veränderung der Bewaffnung ist normalerweise nicht nötig, um einen bevorstehenden Einsatz zu absolvieren. Jede Schiffsklasse verfügt über eine gute vorgegebene Bewaffnung. Sie können auf diesem Bildschirm aber eine Feinabstimmung der Bewaffnung vornehmen.
Wenn Sie Ihre Veränderungen an der Bewaffnung vorgenommen haben, können Sie mit dem Einsatz beginnen.

DIE SPIELBILDSCHIRME

DAS HUD (HEADS-UP DISPLAY)

Dies ist der Haupt-Spielbildschirm von FreeSpace 2, auf dem die ganze Action stattfindet. Auf den ersten Blick mag die Informationsfülle des HUD einschüchternd wirken, aber je mehr Sie über das HUD lernen, desto besser können Sie spielen. Außerdem können Sie diese Anzeigen und Skalen in den Optionsbildschirmen beliebig an- und ausschalten.



1. **Nachrichtenfenster** – Hier erscheinen eintreffende Nachrichten. Nachrichten können von Flügelmännern, dem Kommando oder von anderen an dem Einsatz beteiligten Schiffen kommen.
2. **Nachrichtenvideo** – Hier erscheint ein Bild der Person, welche die Nachricht übermittelt.

3. **Anweisungen** – Hier erscheinen Einsatzdirektiven. Direktiven sind vergleichbar mit Einsatzzielen, sind jedoch in kleinere Ziele unterteilt. Wenn die Direktive erteilt wird, ein feindliches Geschwader zu zerstören (z. B. „Zerstöre Aries [3]"), so zeigt die Zahl hinter dem Geschwadernamen an, wie viele Schiffe sich noch in diesem Geschwader befinden.

4. **Zusätzliche Zielinformationen** – Hier werden Befehle angezeigt, die dem erfaßten Schiff gegeben werden. Das Zeitfeld wird nur für Andock- und Wegpunktmanöver verwendet.

5. **Zielinformationen** – Die beiden ersten Zeilen zeigen den Namen, Geschwadernamen und Schiffsklasse Ihres Ziels an. Die dritte Zeile zeigt seine Entfernung und Geschwindigkeit an.

6. **Zielsicht** – Hier erscheint eine Echtzeit-Darstellung Ihres Ziels. Oben rechts werden Informationen zum Status und zur Rumpfintegrität Ihres Ziels angezeigt. Die drei möglichen Abkürzungen für Statusinformationen lauten: „OK" (OK), „DEF" (defekt, Rumpfintegrität unter 90%) und „KRT" (kritisch).

   Auf der rechten Seite dieses Rahmens befindet sich ein vertikaler Balken, der die Rumpfintegrität Ihres Zieles anzeigt.

   Wenn Sie ein Subsystem erfaßt haben, so erscheint dessen Name im unteren Teil der Zielansicht, direkt neben dem Integritätswert.

   Wenn Ihr Ziel (wegen eines zerstörten Triebwerksystems) bewegungsunfähig ist, so erscheint zusätzlich auch noch das Wort „LAHMGELEGT".

7. **Zielübersicht** – Dieses 2D-Fenster zeigt eine Darstellung eines beliebigen Jäger- oder Bomberziels. Wenn Ihr Ziel mit Energieschilden ausgerüstet ist, erscheint eine Schildstärke-Anzeige mit vier Quadranten rund um das Schiffsdiagramm. Schilde mit voller Stärke glühen hell und werden immer dunkler, je mehr Treffer sie einstecken müssen.

   Die Schildquadranten und Rumpfdiagramme flackern auch kurz, wenn sie Schaden erleiden.

8. **Radaranzeige** – Diese kreisförmige Anzeige zeigt Zielerfassungs-„Blips" für alle Schiffe und Objekte, die im Kampfbereich geortet werden können. Es handelt sich dabei um eine vollständige 360°-Rundsicht. Blips im inneren Kreis kommen aus Ihrer vorderen Hemisphäre. Wenn sich ein Ziel genau im Zentrum der Radaranzeige ist, so befindet es sich direkt vor Ihnen. Der äußere Ring repräsentiert Ihre hintere Hemisphäre. Blips im Randbereich des Radars befinden sich direkt hinter Ihnen.

   Feindliche Ziele erscheinen in rot, verbündete in grün und unbekannte/neutrale in grau. Schiffe, die gerade über den Subraum

ankommen oder abfliegen, werden (ebenso wie andere ungewöhnliche Objekte in dem Einsatz) kurz als blaue Blips angezeigt. Der Blip Ihres gegenwärtigen Ziels wird immer größer dargestellt als die anderen. Zusätzlich werden Ziele, wie weiter als 1.500 m entfernt sind, etwas dunkler dargestellt.

Sie können ihr Radar durch die Ä-Taste auf unterschiedliche Reichweiten einstellen. Alle Ziele jenseits der eingestellten Reichweite erscheinen nicht auf der Radaranzeige. Die derzeitige Reichweite wird rechts unten auf dem Radarschirm angezeigt.

9. **Schiffsübersicht** – Hier werden die Schild- und Rumpfinformationen Ihres Schiffes angezeigt.
10. **ETS-Anzeige** – Diese Balken zeigen die derzeitigen Energieeinstellungen für das Energietransfersystem Ihres Schiffes. Vertikale Balken zeigen den Energieausstoß an Ihre Geschütze (G), Antrieb (A) und Schilde (S) an.
11. **Ziel-/Geschwindigkeitsautomatik** – Diese beiden Indikatoren zeigen an, ob automatische Zielerfassung und Geschwindigkeitsangleich aktiviert sind.
12. **Zeitanzeige** – Hier wird die bislang vergangene Einsatzzeit sowie der Faktor der Zeitkompression (1x, 2x, 4x) angezeigt.
13. **Täuschkörper/Abschüsse** – Die „TK"-Anzeige informiert über die noch verbleibenden Täuschkörper. „Abschüsse" zeigt an, für wie viele Schiffe Sie während dieses Einsatzes einen Abschuß gutgeschrieben bekommen haben.
14. **Waffenanzeige** – Die obere Hälfte dieser Anzeige zeigt den Zustand Ihrer Primärwaffen. Das Pfeilsymbol links vom Waffennamen zeigt an, daß die Waffe aktiviert ist. Wenn Sie zwei Primärwaffen miteinander gekoppelt haben, erscheint neben beiden ein Pfeil.

    Die untere Hälfte der Anzeige zeigt den Status der Sekundärwaffen und die Anzahl der verbleibenden Raketen. Neben der derzeit ausgewählten Lafette erscheint ein Pfeil. Wenn Sie diese Bank auf Doppelfeuer eingestellt haben, erscheinen zwei Pfeilsymbole.
15. **Überwachungs-/Geleitschutzliste** – Der Monitor erlaubt Ihnen einen Blick auf die Rumpfintegritäten bestimmter für den Einsatz wichtiger Schiffe. Wenn ein auf dieser Anzeige erscheinendes Schiff Schaden erleidet, so blinkt es kurz auf. Wenn das Schiff bewegungsunfähig wird, erscheint ein „D" links neben seinem Namen. Bis zu drei Schiffe können gleichzeitig überwacht werden. Weitere Informationen, wie Sie die auf dem Monitor angezeigten Schiffe auswählen können, finden Sie auf der Referenzkarte.

16. **Status der Flügelmänner** – Hier können Sie den Status Ihrer Flügelmänner verfolgen. Jedes verbündete Geschwader wird durch eine Gruppe von Punkten repräsentiert, die mit dem Namen des Geschwaders markiert sind.

    Jeder Punkt kann einen von vier Zuständen annehmen:
    - **Grün gefüllt**: Schiff vorhanden, Rumpfintegrität über 50%
    - **Rot gefüllt**: Schiff vorhanden, Rumpfintegrität unter 50%
    - **Grüner Rahmen**: Schiff hat das Gebiet verlassen
    - **Roter Rahmen**: Schiff wurde zerstört

    Wenn ein Flügelmann beschädigt wird, so blinkt der entsprechende Punkt kurz. Die einzigen von dieser Anzeige dargestellten Geschwader sind Alpha, Beta, Gamma, Delta und Epsilon.

17. **Kommunikationsmenü** – Dieses Menü zeigt Ihre Kommunikationsoptionen an. Drücken Sie die Taste „C" um das Menü zu öffnen und wählen Sie dann die der gewünschten Nachricht entsprechende Nummer.

18. **Schadensanzeige** – Hier werden neben der Rumpfintegrität auch Schäden an Subsystemen Ihres Schiffes dargestellt. Sofern ein Subsystem (außer Rumpfsystemen) nicht bei 0% (zerstört) ist, repariert es sich langsam selbst. Unterstützungsschiffe können dazu verwendet werden, beschädigte oder zerstörte Subsysteme zu raparieren.

19. **Einsatzziele** – Dieser Indikator erscheint, wenn eines der Primär-, Sekundär- oder Bonusziele entweder erreicht wurde oder nicht mehr erreichbar ist. Die Zahl nach dem Text zeigt an, wie viele Ziele dieser Art (nicht) erreicht wurden. Erscheint beispielsweise die Meldung „Primärziel erreicht (1/2)", dann heißt das, daß Sie eines von zwei Primärzielen erreicht haben.

20. **Bedrohungsanzeige** – Die runde Anzeige blinkt, wenn ein feindliches Schiff Primär- oder Laserwaffen auf Ihr Schiff abfeuert. Das Fadenkreuz blinkt, wenn ein feindliches Schiff versucht, Sie mit einer Rakete zu erfassen. Gelingt dieser Versuch, ertönt ein zusätzliches Warnsignal.

21. **Raketen-/Kollisionswarnung** – Die Anzeige „Alarm! Rakete!" erscheint, wenn eine aufgeschaltete Rakete unterwegs in Richtung Ihres Schiffes ist. Wenn Sie Täuschkörper gegen diese Rakete einsetzen, kann die Anzeige zu „Ausgewichen" wechseln. Die Anzeige „Kollision" blinkt kurz, wenn Sie Schaden durch die Kollision mit einem anderen Schiff nehmen. Es kann auch „Druckwelle" angezeigt werden, wenn Sie Schaden nehmen, weil Sie zu nahe an einer Explosion sind. Wie Sie während eines Feldzuges feststellen werden,

gibt es auch noch andere Bedingungen, die auf dieser Anzeige Warnungen auslösen können.

22. **Zielerfassungswinkel** – Dieser T-förmige Indikator zeigt den Zielerfassungswinkel für Ihr derzeitiges Ziel an. Wenn sich der Indikator in der oberen Hälfte des Kreises befindet, fliegt das Ziel in Ihre Richtung. Wenn er sich im unteren Teil des Kreises befindet, fliegt das Ziel von Ihnen weg. Die 12-Uhr und 6-Uhr-Positionen repräsentieren dabei eine direkte Linie. Diese Informationen sind sehr hilfreich, wenn Sie beispielsweise hitzesuchende Raketen abfeuern. Wenn Sie mit dem Abschuß der Rakete warten, bis sich der Indikator in der unteren Hälfte des Kreises befindet, erhöhen Sie Ihre Trefferwahrscheinlichkeit.

23. **Richtung zum Ziel** – Dieses Dreieck zeigt in Richtung auf Ihr Ziel und zeigt die Flugrichtung an, mit der Sie das Ziel am schnellsten auf den Bildschirm bringen.

24. **Nachbrenner-Energie** – Hier wird die Energiereserve Ihres Nachbrenners angezeigt.

25. **Schubanzeige** – Hier wird der Schub und die aktuelle Geschwindigkeit angezeigt. Die Zahl oben rechts zeigt Ihre derzeitige Höchstgeschwindigkeit bei vollem Schub. Diese Zahl kann sich je nach Einstellung Ihres Energietransfersystems verändern. Die Zahl links des Balkens zeigt Ihre derzeitige Geschwindigkeit. Wenn Sie die automatische Geschwindigkeitsanpassung aktiviert haben, erscheint ein kleines „M“ neben dieser Zahl.

26. **Kleine Zielanzeige** – Die Zahl zeigt die Rumpfintegrität Ihres derzeitigen Ziels. Wenn das Ziel über Schilde verfügt, befinden sich vier kleine Schildquadranten um diese Zahl. Diese Anzeige entspricht in ihrer Funktion der Zielübersicht.

27. **Unterstützungsstatus** – Wenn Sie Reparatur oder Wiederbewaffnung angefordert haben, so erscheint hier der Status des Unterstützungsschiffs. Wird hier „Beschäftigt“ angezeigt, so kümmert sich das Unterstützungsschiff derzeit um einen verbündeten Jäger. Andernfalls wird hier die vermutliche Zeit bis zum Andocken, basierend auf Ihrem derzeitigen Kurs, angezeigt.

28. **Fadenkreuz** – Dies ist das Zielsystem für Ihre Primärwaffen.

29. **Primäre Energiereserve** – Dies ist eine grafische Anzeige der Energiebank für Ihre Primärwaffen. Wenn diese Reserve erschöpft ist, können Sie erst dann wieder mit Ihren Primärwaffen feuern, wenn die Reserve nachgeladen wurde. Wenn Sie den „G“-Anteil Ihres ETS auf Null gestellt haben, wird diese Reserve nicht aufgefüllt.

30. **Nicht sichtbares Ziel** – Hier werden Richtung und Entfernung des ausgewählten Ziels angezeigt, wenn es sich nicht auf dem Bildschirm befindet. Je weiter das Ziel entfernt ist, desto weiter entfernen sich die beiden Dreieckshälften voneinander. Die Zahl zeigt die Entfernung zum Ziel in Metern an.
31. **Zielklammern** – Hiermit wird Ihr aktuelles Ziel angezeigt. Die Zahl in der Ecke zeigt die Entfernung zwischen Ihnen und dem Ziel an.
32. **Zielvorhalt** – Diese Indikatoren zeigen an, wo Sie Ihre Waffen abfeuern sollten, um das Ziel auch wirklich zu treffen. Beachten Sie, daß diese Anzeige auf der derzeitigen Flugbahn und Geschwindigkeit des Ziels basiert und noch keinen Treffer garantiert. Das innere Fadenkreuz erscheint nur, wenn Sie sich in Reichweite Ihrer derzeit aktivierten Sekundärwaffe befinden. Der äußere Kreis zeigt an, wann sich Ihr Ziel in Reichweite Ihrer aktuellen Primärwaffen befindet.
33. **Zielerfassungsdreieck** – Diese Anzeige erscheint, wenn Sie eine Rakete mit Zielsuchkopf (z. B. Hornet oder Tsunami) aufschalten wollen. Je näher dieses rotierende Dreieck auf dem Bildschirm an Ihr Ziel kommt, desto wahrscheinlicher kommt es zum Aufschalten. Sobald die Aufschaltung erreicht wurde, kommt das Dreieck zum Stillstand und wird von einem blinkenden Kreis umgeben.
34. **Richtung zu Bedrohung** – Dieser Dreiecksrahmen zeigt die Richtung zu einem nicht auf dem Bildschirm sichtbaren Schiff, das Sie angreift. Es können mehrere solcher Indikatoren angezeigt werden.
35. **Richtung zur Rakete** – Das gelbe Dreieck weist in Richtung einer anfliegenden Rakete. Die Position des Indikators verweist auf die Richtung, aus der die nicht auf dem Bildschirm sichtbare Rakete anfliegt. Die herausragende Linie repräsentiert die Entfernung zwischen ihnen und der Rakete. Je länger die Linie ist, desto weiter ist die Rakete entfernt.
36. **Erfassungsklammer für Subsysteme** – Hier wird die Position von erfaßten Subsystemen angezeigt. Wenn sich das Subsystem auf der Ihnen zugewandten Seite des Gegners befindet, so erscheinen sie als eckige Klammern. Wenn sich das Subsystem auf der abgelegenen Seite befindet, schließen die Klammern ein „X“ ein. Abgedunkelte Indikatoren weisen auf zerstörte Subsysteme hin.

NACHRICHTEN

Das spielinterne Kommunikationsmenü gehört zu den leistungsfähigsten Features von FreeSpace 2.

> ***HINWEIS:*** *In frühen Einsätzen sind Sie noch nicht dazu berechtigt, bestimmte Befehle zu erteilen. Weiterhin gibt es auch bestimmte Schiffe und Geschwader, denen Sie keine Befehle erteilen können.*

Das Menü ist kontextsensitiv und zeigt nur jene Optionen an, die Ihnen derzeit zur Verfügung stehen.

EMPFÄNGER

Die erste Stufe der Optionen läßt Sie den oder die Empfänger der Nachricht auswählen. Ihre Optionen auf dieser Stufe sehen wie folgt aus:

1. *Schiffe* – eine Nachricht an ein bestimmtes Schiff senden.
2. *Geschwader* – eine Nachricht an ein ganzes Geschwader (Alpha, Beta usw.) senden.
3. *Alle Jäger* – eine Nachricht an alle verbündeten Jäger und Bomber schicken.
4. *Verstärkung rufen* – eventuell vorhandene Verstärkung rufen. Sobald diese eingetroffen ist, kann sie Nachrichten über die Optionen 1-3 erhalten.
5. *Versorgungsschiff* – ein eventuell vorhandenes Unterstützungsschiff rufen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Wiederbewaffnung und Reparatur".
6. *Versorgung abbrechen* – die Anforderung eines Unterstützungsschiffes zurücknehmen.

Wenn eine Option in diesem Menü abgedunkelt erscheint, ist diese Wahl derzeit nicht zulässig. Wenn Sie beispielsweise unbeschädigt und voll bewaffnet sind, können Sie kein Unterstützungsschiff rufen.

SCHIFF ODER GESCHWADER AUSWÄHLEN

Wenn Sie Option 1 oder 2 auswählen, erscheint eine Liste mit Schiffen oder Geschwadern, die Sie kontaktieren können. Nachdem Sie ein Schiff oder Geschwader ausgewählt haben, gelangen Sie in die nächste Ebene des Kommunikationsmenüs, wo Sie den Inhalt Ihrer Nachricht auswählen. Wenn Sie Option 3 gewählt haben, gelangen Sie direkt zur Auswahl der Nachricht.

Manchmal möchten Sie vielleicht auch Befehle an mehrere Schiffe erteilen, die nicht zum gleichen Geschwader gehören. Für diesen Fall sollten Sie sich mit dem System der Schnelltasten vertraut machen,

das später genauer beschrieben wird. Mehr Informationen darüber finden Sie im Abschnitt „Schnelltasten".

DIE NACHRICHT SENDEN

Nachdem Sie den Empfänger der Nachricht gewählt haben, sehen Sie in der nächsten Ebene des Kommunikationsmenüs, welche Befehle Sie erteilen können.

> ***HINWEIS**: Diese Menüebene erscheint nicht, wenn Sie eines der entsprechenden Tastenkürzel verwendet haben. Die einfache Wahl des Ziels im vorangegangenen Menü ist ausreichend.*

Je nach Situation können folgende Befehle verfügbar sein:

- **Ziel zerstören** – Erteilt dem Empfänger den Befehl, das von Ihnen erfaßte Schiff zu zerstören.
- **Ziel lahmlegen** – Weist den Empfänger an, das von Ihnen erfaßte Schiff durch Zerstörung der Triebwerksysteme bewegungsunfähig zu machen.
- **Ziel entwaffnen** – Weist den Empfänge an, die Offensivfähigkeiten Ihres Ziels zu zerstören. Als erstes wird dabei versucht, das Waffensystem zu zerstören, um das Verteidigungsfeuer ungenauer zu machen. Danach wird versucht, alle Geschütztürme und Raketenwerfer auszuschalten. Das Ziel dieses Befehls muß ein großer Frachter, Kreuzer oder ein Flaggschiff sein.
- **Subsystem zerstören** – Weist den Empfänger an, ein Subsystem des von ihnen erfaßten Gegners zu zerstören. Sobald dieses Subsystem zerstört wurde, stellen die Empfänger bis auf weiteres das Feuer ein.
- **Ziel beschützen** – Die Empfänger versuchen, das von Ihnen erfaßte Schiff zu beschützen. Wenn dieses Schiff von anderen Schiffen bedroht oder angegriffen wird, greifen die Beschützer in den Kampf ein.
- **Ziel ignorieren** – Dieser Befehl läßt alle verbündeten Schiffe ihr Ziel ignorieren. Hierbei handelt es sich nicht um einen schiffsspezifischen Befehl: Jeder Verbündete wird dieses Ziel ignorieren.
- **Bei mir formieren** – Befiehlt den Empfängern, sich um Ihr Schiff zu sammeln und die bisherigen Aktionen einzustellen.
- **Gebt mir Deckung!** – Empfänger dieses Befehls werden alle Schiffe angreifen, von denen Sie angegriffen werden.

- **Feinde angreifen** – Dies ist im wesentlichen das Gegenteil von „Bei mir formieren". Hiermit erhalten die Empfänger die Erlaubnis, beliebige Feinde im Kampfgebiet anzugreifen.
- **System verlassen** – Befiehlt den Empfängern, ihre Subraum-Antriebe zu aktivieren und das Kampfgebiet zu verlassen. Sobald ein Schiff das Kampfgebiet verlassen hat, kann es nicht wieder zurückgerufen werden.

HINWEIS: *Die Flügelmänner in FreeSpace 2 haben einen ausgeprägten Überlebenstrieb. Auch wenn ihre ursprünglichen Befehle anders lauten, werden sie ihren Posten kurzfristig verlassen, um Bedrohungen der eigenen Haut entgegen zu treten. Nachdem der Angreifer zerstört wurde oder keine Gefahr mehr darstellt, gehen sie wieder ihrem ursprünglichen Auftrag nach.*

WIEDERBEWAFFNUNG UND REPARATUR

In manchen Einsätzen kann es passieren, daß Ihnen die Raketen ausgehen oder Subsystem Ihres Schiffs beschädigt werden. Das Kommando der Allianz hält für solche Fälle oftmals Unterstützungsschiffe bereit, die Ihnen und Ihren Flügelmännern helfen können.

Wiederbewaffnung und Reparatur während des Fluges ist in FreeSpace 2 recht einfach. Nachdem Sie (entweder über das Kommunikationsmenü oder die entsprechende Schnelltaste) die Reparatur angefordert haben, fliegt das Unterstützungsschiff durch den Subraum in das Kampfgebiet. Sollte sich bereits ein solches Schiff im Kampfgebiet befinden, nimmt es Ihren Ruf zur Kenntnis.

Nachdem es Flügelmänner, die vor Ihnen einen Antrag gestellt hatten, versorgt hat, wendet es sich Ihrem Schiff zu. Die Anzeige für den Unterstützungsstatus zeigt die vermutliche Zeit bis zum Andocken, basierend auf ihrer Geschwindigkeit und Ihrer Entfernung zum Unterstützungsschiff. (Wenn auf der Anzeige „Blockiert" erscheint, dann ist der Weg zu Ihnen durch ein anderes Schiff blockiert. Bewegen Sie sich, bis die Warnung verschwindet.)

Stellen Sie während der Annäherung den Schub auf Null und warten Sie. Das Unterstützungsschiff begibt sich in Position und dockt an Ihr Schiff an. Danach informiert es sich über Ihren Schiffsstatus und beginnt mit der Auffrischung des Raketen- und Energievorrats.

Wenn Teile Ihres Bordsystems beschädigt oder zerstört wurden, so werden sie vom Unterstützungsschiff repariert oder ausgetauscht.

> ***HINWEIS**: Die Rumpfintegrität ihres Schiffes ist ein Maß für die externe Panzerung und ihre Beschädigung. Das Unterstützungsschiff kann zwar beschädigte elektronische Subsysteme reparieren, nicht jedoch eine beschädigte Panzerung.*

Sobald die Nachschublieferung abgeschlossen ist, informiert Sie der Pilot des Unterstützungsschiffs und legt wieder ab. Sie können den Vorgang jederzeit abbrechen, indem Sie das Kommunikationsmenü benutzen oder vom Unterstützungsschiff wegfliegen.

ABSCHUSS VON RAKETEN

RAKETENARTEN

Es gibt vier Arten von Raketen in FreeSpce 2: hitzesuchende, zielsuchende, ungelenkte und ferngezündete.

Eine **hitzesuchende Rakete** benötigt keine Zeit für die Zielerfassung und kann gestartet werden, sobald Ihre Raketenbank feuerbereit ist. Die Rakete sucht das am nächsten befindliche feindliche Ziel in ihrem Sichtbereich und schaltet sich auf. Wenn das Ziel den Sichtbereich der Rakete verläßt so versucht sie, sich auf ein anderes feindliches Ziel aufzuschalten.

Zielsuchende Raketen verlieren die Aufschaltung nicht, wenn ihr Ziel den Sichtbereich verläßt, Sie versuchen, durch Kursänderungen das Ziel zu verfolgen, bis ein Kontakt erfolgt oder der Treibstoff ausgeht. Allerdings muß der Pilot vor Abschuß einer solchen Rakete erst einmal das Ziel erfassen.

Dies kann insbesondere dann schwierig sein, wenn das Ziel sehr manövrierfähig ist. Wenn Sie zielsuchende Raketen wie die Hornet

oder Interceptor verwenden. Erscheint die Anzeige für den Zielerfassungswinkel auf der HUD-Anzeige. Während sich das Ziel in Ihrem vorderen Sichtbereich bewegt, versucht das Dreieck für die Zielerfassung das Ziel zu verfolgen. Sobald das Dreieck über dem Ziel zentriert ist, ist die Aufschaltung erfolgt.

Ungelenkte Raketen fliegen in gerader Linie nach vorn. Feuern Sie solche Raketen entweder auf kurze Entfernung oder unter Zuhilfenahme der Vorhalteanzeige ab.

Eine **ferngezündete Rakete** wird auf ein einzelnes Ziel abgefeuert und durch erneutes Drücken des Feuerknopfes für die Sekundärwaffe zur Detonation gebracht.

TÄUSCHKÖRPER

Alle Jäger und Bomber sind mit einer Reihe von Täuschkörpern gegen Raketen ausgerüstet. (Die vorgegebene Tastenbelegung ist „X".) Dabei handelt es sich um kleine elektronische Köder, die die Flugsignatur des Schiffes imitieren. Wenn Sie hinter dem Schiff abgeworfen werden, dann versuchen sie, die anfliegende Rakete in ihre Richtung zu locken.

Täuschkörper sind am effektivsten, wenn sich die anfliegende Rakete in geringer Entfernung befindet. Wenn sie allerdings zu lange mit dem Abwurf warten, dann laufen Sie gefahr, von der Explosion der Rakete erfaßt zu werden. Hier macht nur Übung den Meister.

Fortgeschrittene Zielsuchraketen sind etwas weniger anfällig für Täuschkörper als andere Raketen.

Wenn Sie Ihren Vorrat an Täuschkörper während eines Einsatzes aufbrauchen, so kann das Unterstützungsschiff für Nachschub sorgen.

Denken Sie jedoch immer daran, daß auch gegnerische Schiffe über Täuschkörper verfügen.

Ihr Vorrat an Täuschkörpern wird über der Anzahl der Abschüsse angezeigt.

FORTGESCHRITTENE ZIELERFASSUNG

FreeSpace 2 verfügt über viele Zielerfassungsmechanismen, die unterschiedliche Einsatzbereiche abdecken. Wenn Sie erst einmal näher mit dem Raumkampf vertraut sind, werden Sie wahrscheinlich mehr über die fortgeschrittene Zielerfassung wissen möchten.

Eine dieser Möglichkeiten ist die automatische Zielerfassung (Vorgabetaste ALT-H). Dieser Modus wird in der rechten unteren Ecke ihres HUD angezeigt. Ist die automatische Zielerfassung aktiviert, so erfaßt der Zielcomputer automatisch das am nächsten gelegene Ziel, sobald das aktuelle zerstört ist. Verläßt ein Ziel das Kampfgebiet, so wird automatisch das Ziel gewechselt.

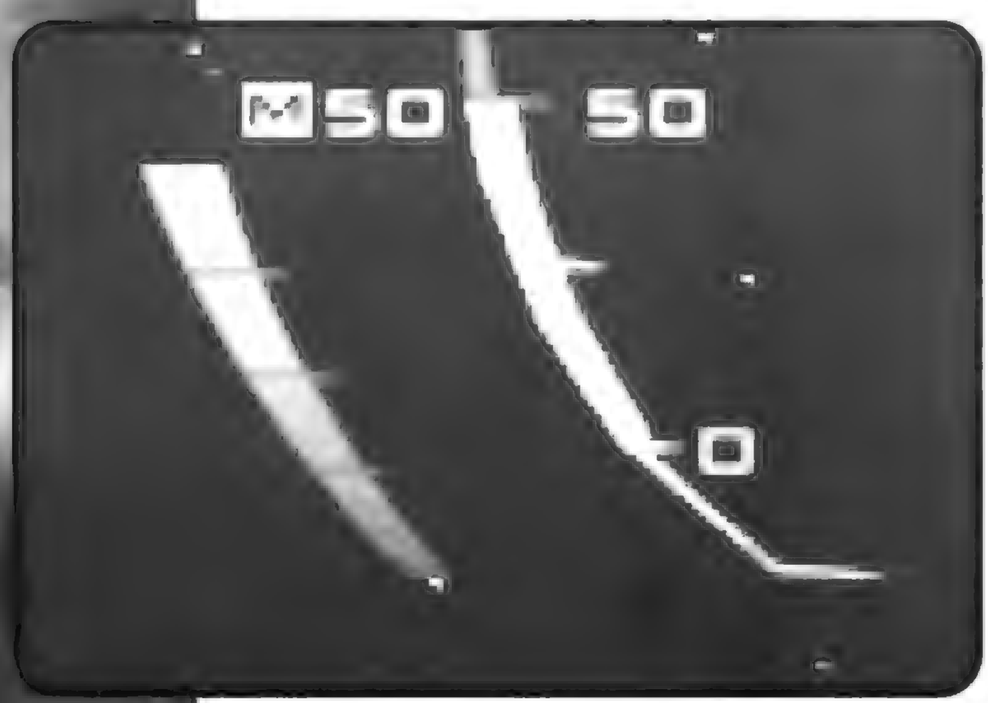
Die automatische Zielerfassung sorgt dafür, daß Sie immer ein in der nähe befindliches feindliches Schiff erfaßt haben.

Zu den anderen praktischen Zielvorrichtungen gehören:

- Nächstes Schiff in Fadenkreuz erfassen (Vorgabetaste „X“)
- Am nächsten gelegenen Feind erfassen, der Ihr Schiff angreift (Vorgabetaste „R“)
- Nächstes Subsystem auf erfaßtem Schiff erfassen (Vorgabetaste „S“)
- Nächsten Waffenturm auf erfaßtem Schiff erfassen (Vorgabetaste „K“)

Eine umfassende Liste aller fortgeschrittenen Zielerfassungsmethoden finden Sie auf der Referenzkarte.

GESCHWINDIGKEIT ANGLEICHEN



Das „M“-Symbol zeigt an, daß Sie Ihre Geschwindigkeit an das derzeitige Ziel angleichen.

Zu den effektivsten Techniken im Raumkampf gehört die Angleichung der eigenen Geschwindigkeit an die des Ziels (Vorgabetaste „M“). Wenn die Geschwindigkeitsangleichung aktiviert ist, paßt Ihr Schiff seine Geschwindigkeit automatisch der Ihres Zieles an. Das ist besonders praktisch, wenn Sie ein langsames Schiff verfolgen und nicht über das Ziel hinaus schießen wollen.

Die normale Form der Geschwindigkeitsangleichung bezieht sich nur auf Ihr aktuelles Ziel. Wenn Sie ein neues Ziel erfassen, wird die Geschwindigkeitsangleichung abgeschaltet. Wenn Sie auch bei einem Zielwechsel die Geschwindigkeitsangleichung beibehalten wollen, so müssen Sie auf die automatische Angleichung (Vorgabetaste ALT-M) umschalten.

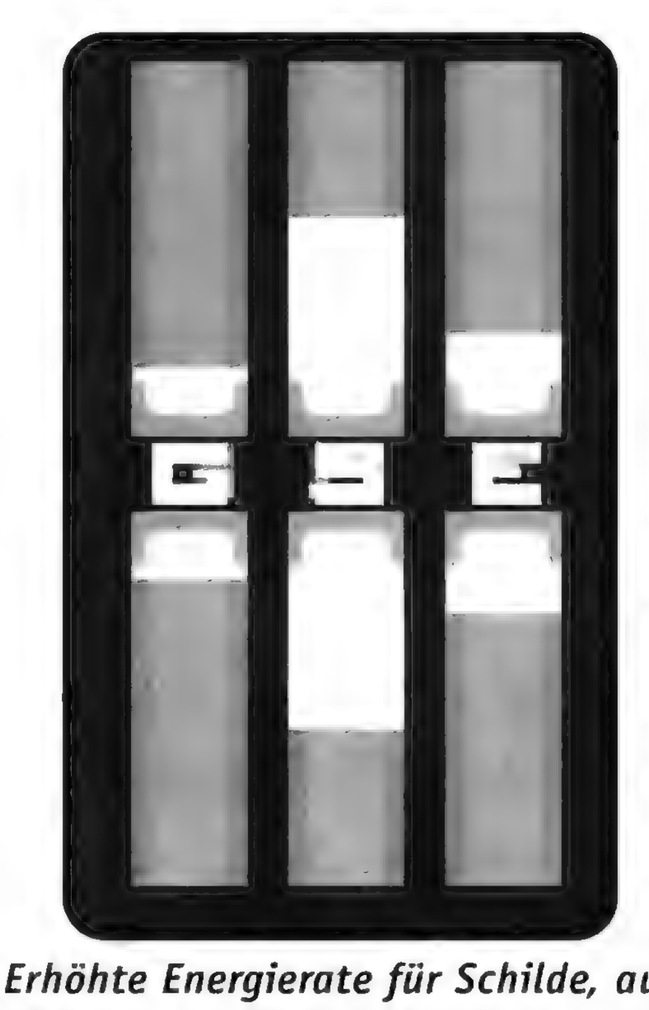
EINEN EINSATZ BEENDEN

Sie können einen Einsatz jederzeit beenden, indem Sie Ihren Subraum-Antrieb aktivieren (Vorgabetaste ALT-J). Dadurch macht Ihr Schiff einen Subraum-Sprung zurück zur Einsatzbasis. Ihr Subraum-Antrieb verfügt über eine kurze Aufwärmphase. In dieser Zeit können Sie den Sprung durch einen Druck auf „Esc" abbrechen.

Der Sprung zur Basis bringt Sie normalerweise direkt zur Einsatznachbesprechung, bei der Ihre Leistungen danach bewertet werden, wie Sie die Einsatzziele in der Zeit bis zu Ihrem Sprung erreicht haben. In den meisten Einsätzen werden Sie darüber informiert, wann Sie das Kampfgebiet verlassen dürfen.

DAS ENERGIETRANSFERSYSTEM (ETS)

Der Reaktor Ihres Schiffes produziert in jeder Sekunde eine bestimmte Menge Energie. Diese Energie wird auf drei primäre Subsysteme verteilt: Waffen, Schilde und Triebwerke. Mit Hilfe des ETS können Sie die Energiemenge, die jedem Subsystem zugewiesen wird, nach den aktuellen Bedürfnissen anpassen.



Erhöhte Energierate für Schilde, auf Kosten von Triebwerkleistung und Aufladung der Waffensysteme

Die ETS-Einstellung wird in der rechten unteren Ecke des HUD angezeigt. Die drei Balken repräsentieren die drei Bereiche der Energieverteilung: „G" für Geschütze und Energiewaffen, „S" für Schilde und „A" für Antrieb.

Mit der vorgegebenen Tastenbelegung können Sie mit den sechs Tasten oberhalb der Cursortasten die Energieverteilung regeln: [Einf.], [Pos1] und [Bild Auf] erhöhen die Energiezuweisung für da jeweilige Subsystem. Mit [Enft], [Ende] und [Bild Ab] können Sie die Zuteilung verringern. Sie werden bemerken, daß eine erhöhte Energiezuweisung für ein Subsystem die Werte für die beiden anderen Systeme sinken läßt. Die Auswirkungen der Einstellungen lassen sich wie folgt beschreiben:

Geschütze/Energiewaffen: Diese ETS-Einstellung legt fest, wie schnell die Energiebänke für Ihre Primärwaffen nachgeladen werden. Wenn das ETS für Geschütze auf Null steht, erfolgt keine Nachladung.

Sie können so lange feuern, bis die Energiebänke leer sind, allerdings wird die Energie erst dann wieder aufgefrischt, wenn Sie die ETS-Zuweisung ändern.

Schilde: Eine hohe ETS-Einstellung für Schilde ermöglicht es den vier Schildquadranten, sich schneller wieder aufzuladen. Die Energie wird dabei gleichmäßig auf alle Quadranten verteilt. Wenn einer oder mehrere der Quadranten schon volle Energie hat, so geht die überschüssige Energie praktisch verloren.

Triebwerke: Maximale Energiezuweisung für die Triebwerke erhöht die Höchstgeschwindigkeit Ihres Schiffes um 20-30%. Der genaue Betrag variiert je nach Reaktorkapazität und Triebwerk des Schiffes. Darüber hinaus kann ein Absenken der Energiezuweisung unter den Vorgabewert Ihre Höchstgeschwindigkeit um bis zu 30% verringern.

HINWEIS: *Wenn die Energiereserve eines Subsystems volle Kapazität erreicht hat (volle Schildladung beispielsweise), geht die diesem System zugeteilte Energie verloren, da sie nicht auf andere Systeme umgeleitet wird. Wenn Ihr Schiff also volle Schilde hat, sollten Sie die „S"-Einstellung des ETS absenken und die Energie lieber auf die Triebwerke umleiten.*

Zusätzlich zur Verteilung der Reaktorenergie zwischen den drei Subsystemen können Sie auch Energieschübe zwischen Schild- und Waffenreserve veranlassen. Die Vorgabetasten für diese Aktionen lauten:

SHIFT + ROLLEN -für einen Transfer von den Schilden zu den Primärwaffen und

ROLLEN für einen Transfer von den Primärwaffen zu den Schilden.

Primärwaffen im Einzel- und im Koppelmodus

WAFFEN AUSWÄHLEN UND KOPPELN

Viele GTVA-Schiffe sind mit mehreren primären und sekundären Waffenbänken ausgerüstet. Bei den Primärwaffen können Sie wahlweise eine oder beide der beiden möglichen Bänke aktivieren. Nur eine Bank zu aktivieren kann beim Abfeuern solcher Waffen wie der Disruptor-Kanone nützlich sein, da diese Waffen dazu gedacht sind, ein Ziel lahmzulegen, aber nicht zu zerstören.

In Schiffen mit zwei Primärbänken können Sie auch beide Bänke gleichzeitig aktivieren (Vorgabetaste „."). Dieser Vorgang wird als Koppelung bezeichnet. Wenn Sie beide Geschütze gekoppelt haben, feuern sie gleichzeitig. Wegen des erhöhten Energiebedarfs verringert sich die Feuerrate von gekoppelten Geschützen jedoch ein wenig.

Sekundärwaffen im Einzel- und im Doppelfeuermodus

Die Koppelung von Sekundärwaffen funktioniert etwas anders. Es kann immer nur eine Sekundärbank aktiviert sein. Diese Bank läßt sich jedoch in den Doppelfeuer-Modus schalten (Vorgabetaste „SHIFT-/"). Hiermit wird die doppelte Anzahl von Raketen pro Salve abgefeuert.

SCHNELLTASTEN

Schnelltasten gehören zu den fortgeschritteneren Eigenschaften von FreeSpace 2. Sie ergänzen das Kommunikationsmenü und erlauben größere Flexibilität bei der Kommunikation mit den Flügelmännern.

Schnelltasten können den Tasten F5 bis F12 Ihrer Tastatur zugewiesen werden. Als Vorgabe ist F5 für Geschwader Alpha, F6 für Beta und F7 für Gamma vorgesehen.

VERWENDUNG VON SCHNELLTASTEN

Nachdem Sie einen Befehl mit Hilfe von Tastenkürzeln wie SHIFT-C oder SHIFT-A erteilt haben, können Sie das Kommunikationsmenü überspringen und statt dessen eine definierte Schnelltaste drücken, um den Befehl nur an bestimmte Schiffe zu senden. Die einer Schnelltaste zugewiesenen Schiffe können ein ganzes Geschwader, Schiffe verschiedener Geschwader, einzelne Schiffe oder eine Kombination aus diesen Möglichkeiten sein.

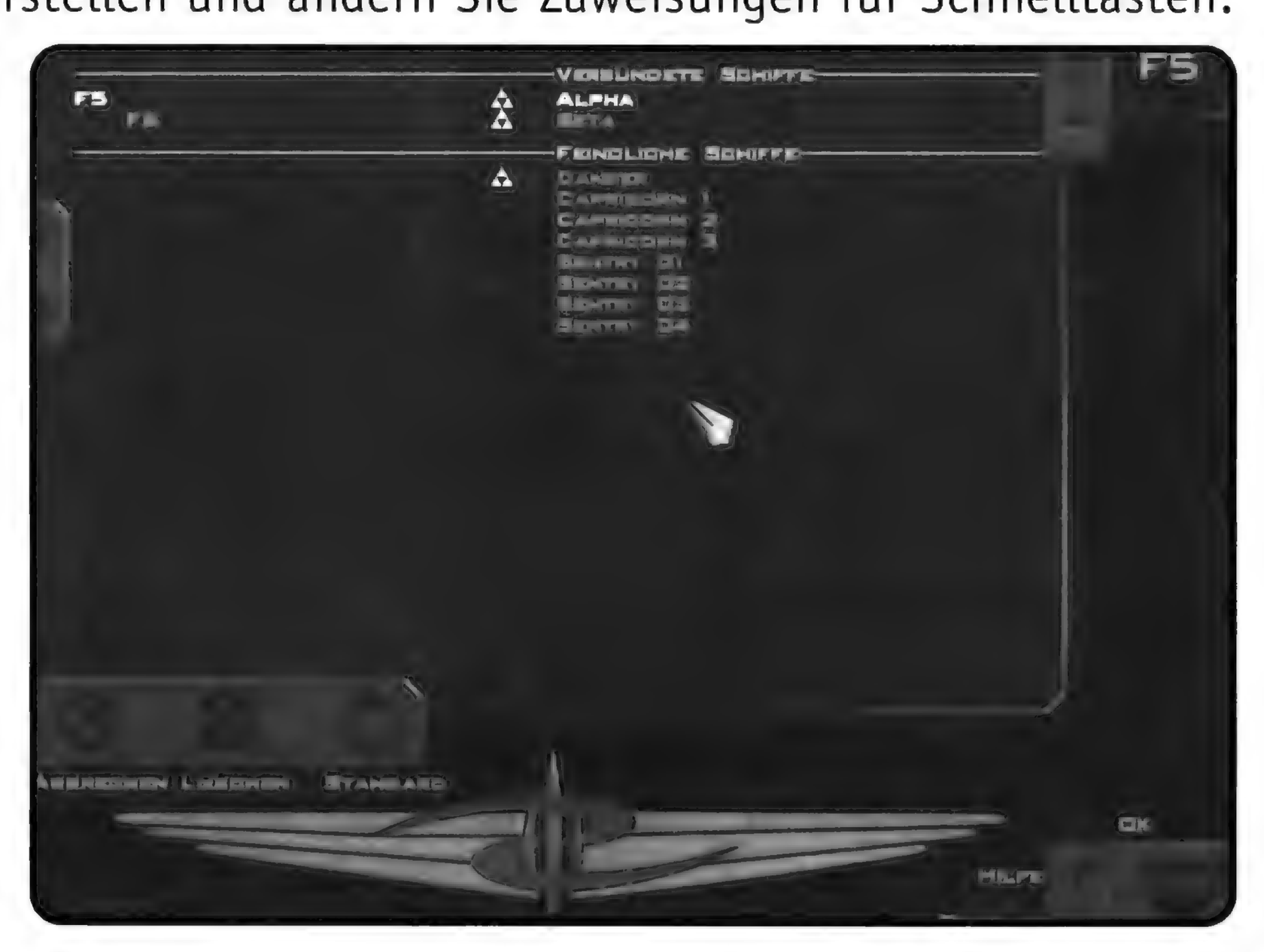
Nehmen wir mal an, Geschwader Alpha und Beta bestehen aus Bombern, während Gamma aus Jägern besteht, die den Bombern Geleitschutz geben sollen. Wenn Sie das Kommunikationsmenü verwenden, so könnten Sie allen Schiffe von Gamma entweder einzeln oder als Gruppe Befehle erteilen. Wenn nun die Hälfte von Gamma die Alpha-Bomber decken soll und die andere Hälfte die Beta-Bomber, so wären für diese Befehle ziemlich viele Tastendrücke notwendig.

Wenn Sie jedoch Gamma 1 und 2 der Schnelltaste F9 und Gamma 3 und 4 der Schnelltaste F10 zuweisen, dann können Sie Geschwader Gamma schnell in zwei Teile aufteilen, die sich um die jeweiligen Geschwader kümmern. Oder befehlen, daß zwei Gamma-Schiffe Beta decken und die beiden anderen Gammas einen feindlichen Frachter angreifen.

Schnelltasten erlauben Ihnen eine wesentlich flexiblere Lenkung der unter Ihrem Befehl stehenden Flügelmänner. In schweren Gefechten kann die schlaue Verwendung der Schnelltasten über Sieg und Niederlage entscheiden.

DEFINITION VON SCHNELLTASTEN

Wenn Sie in einem beliebigen Bildschirm die Taste F3 drücken, so gelangen Sie in den Bildschirm für die Zuweisung von Schnelltasten. Hier erstellen und ändern Sie Zuweisungen für Schnelltasten.



Der Bildschirm listet alle derzeit bekannten Schiffe für diesen Einsatz auf, unterteilt in „Feinde“ und „Verbündete“. Jedes Geschwader hat ein kleines Dreieckssymbol neben seinem Namen. Ein Linksklick auf dieses Symbol erweitert die Darstellung des Geschwaders auf individuelle Schiffe.

Links neben jedem Schiff- und Geschwadernamen sehen Sie eine Schnelltaste, sofern eine zugewiesen wurde. Als Vorgabe ist Geschwader Alpha der Taste F5 zugewiesen. Sofern sie in diesem Einsatz verfügbar sind, wurden Geschwader Beta und Gamma den Tasten F6 und F7 zugewiesen.

Der Doppelklick auf einen Schiff- oder Geschwadernamen fügt es der gerade ausgewählten Schnelltaste hinzu oder hebt die Zuweisung auf. Sie können auch die Buttons „+“ und „-“verwenden.

Die ausgewählte Schnelltaste wird im Kasten oben rechts angezeigt. Um sie zu ändern, drücken Sie einfach die entsprechende Funktionstaste F5 bis F12.

Beachten Sie, daß ein Schiff oder Geschwader nicht mehreren Schnelltasten zugewiesen werden kann.

FREESPACE 2 IM MEHRSPIELER-MODUS

PARALLAX ONLINE (PXO)

FreeSpace 2 kann mit bis zu 12 Mitspielern in jedem Netzwerk gespielt werden, das TCP/IP oder IPX unterstützt.

Volition bietet einen kostenlosen Spielverfolgungs- und Statistikverwaltungsdienst namens Parallax Online (unter http://www.pxo.net) an. Dieser Dienst bringt weltweit alle FreeSpace 2-Spieler zusammen. PXO führt auch Statistiken über alle registrierten Spieler.

MEHRSPIELER-GRUNDLAGEN

Es gibt verschiedene Multiplayer-Modi in FreeSpace 2: Koop, Team und Raumkampf. (Darüber hinaus gibt es auch noch SquadWar, eine völlig neue Spielewelt, in der Teams aus FS2-Spielern um die Beherrschung der Galaxis kämpfen. Details hierzu finden Sie im Abschnitt „SquadWar".) In Koop-Spielen fliegen alle Spieler in einem Team und arbeiten zusammen, um gleiche Einsatzziele zu erreichen. Im Team-Modus können bis zu vier Spieler auf jeder Seite gegeneinander antreten, wobei jedes Team eigene Einsatzziele zu erfüllen hat. Im Raumkampf-Modus kämpft jeder Pilot allein gegen alle, um die höchste Zahl von Abschüssen zu erringen.

Mehrspieler-Spiele können als einzelne Einsätze oder kompletter Feldzug stattfinden. Ein Mehrspieler-Feldzug hat alle Eigenschaften

eines Einspieler-Feldzugs, wozu auch mehrere Einsatz- und Verzweigungspfade gehören.

FreeSpace 2-Mehrspieler-Spiele haben immer einen Server und einen oder mehrere Clients. Der Server eines Mehrspieler-Spiels ist immer jene Maschine, auf der die Spielsimulation für alle anderen Spieler (Clients) abläuft. Weiterhin gibt es immer einen Host des Spiels. Normalerweise sind der Host und der Server identisch. Weitere Informationen zur Einrichtung eines Servers, der keinen Host benötigt (dies ist die normale Vorgehensweise, wenn mit mehr als fünf Leuten gespielt wird) finden Sie im Abschnitt „Standalone-Server".

Die Geschwindigkeit eines Mehrspieler-Spiels hängt von der Verbindungsgeschwindigkeit zum Spieleserver ab. Da der Server fast alle spielrelevanten Informationen an die Clients übertragen muß, legt die Verbindungsgeschwindigkeit fest, wie schnell Ihr Rechner den Zustand des Spiels aktualisiert. Die Verbindungsgeschwindigkeit wird über das sogenannte „Ping" bestimmt. Je kleiner das Ping, desto schneller ist Ihre Verbindung zum Server.

***HINWEIS**: Um der Server eines Mehrspieler-Spiels sein zu können, müssen Sie über eine schnelle Internet-Anbindung verfügen. Es wird empfohlen, daß Sie mindestens eine zweikanalige ISDN-Anbindung für die Anbindung des Servers haben.*

ERSCHAFFUNG EINES PILOTEN

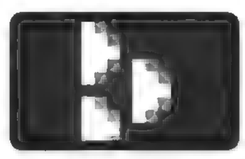
Bevor Sie ein Mehrspieler-Spiel ausrichten oder einem solchen beitreten können, müssen Sie zunächst einen Mehrspieler-Pilot erschaffen. Sie können dies entweder im Auswahlbildschirm des Piloten (der Bildschirm, der nach dem Startfenster erscheint) oder in den Pilotenquartieren tun. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Pilotenquartiere".

EINEM SPIEL BEITRETEN

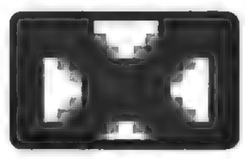
Nachdem Sie einen Mehrspieler-Pilot erschaffen haben, können Sie sich in den Bereitschaftsraum begeben, um einem Spiel beizutreten.

Der Spielebildschirm listet alle aktiven Spiele auf, die Ihr Rechner finden kann. Jede Zeile des Bildschirms enthält den Status des Spiels (Formation, Besprechung, Spiel usw.), die Serververbindung zum Internet, die Art des Spiels, den Namen des Spiels, die Anzahl der Spieler und die Ping-Zeit zum Server. Spieler können einem Spiel nur während der Formationsphase beitreten.

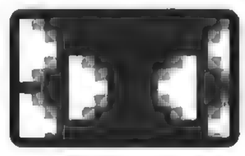
Die Art des Spiels wird durch die folgenden Symbole angezeigt:



Koop



Raumkampf



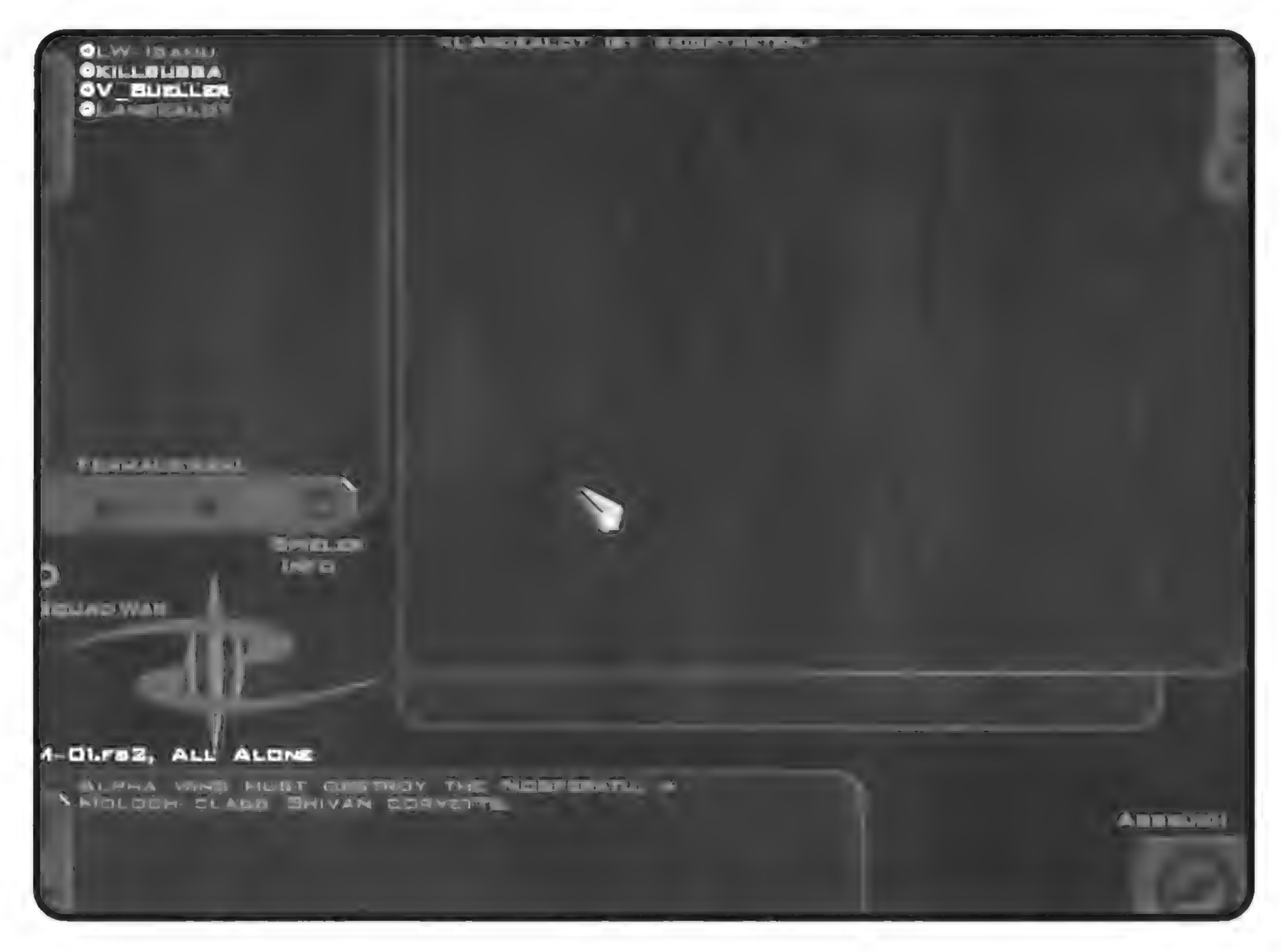
Team vs. Team

Ein Spiel hat jeweils einen bestimmten Status:

- ***Im Aufbau*** – Das Spiel hat noch nicht begonnen. Je nach Spieloptionen kann ein Spieler in dieser Phase beitreten.
- ***Besprechung*** – Das Spiel befindet sich in der Phase der Einsatzbesprechung, in der die Spieler ihre Einsatzziele erfahren und die Schiffe und Waffen auswählen. In dieser Phase kann kein neuer Spieler beitreten.
- ***Spiel*** – Der Einsatz wird gerade geflogen. In dieser Phase kann kein neuer Spieler beitreten.
- ***Pause*** – Der Einsatz wird gerade pausiert. In dieser Phase kann kein neuer Spieler beitreten.
- ***Nachbesprechung*** – Alle Spieler befinden sich in der Phase der Nachbesprechung. Während dieser Phase kann kein neuer Spieler beitreten.

Wenn Sie ein Spiel finden, dem Sie beitreten möchten, dann doppelklicken Sie auf das Spiel oder markieren den Namen und drücken den „Beitreten"-Button. Wenn Sie versuchen, einem Spiel

beizutreten, das keine Mitspieler akzeptiert oder wenn Sie dies zu einem Zeitpunkt versuchen, an dem es nicht möglich ist, erscheint ein Dialogfenster mit einer entsprechenden Meldung. Nachdem Sie einem Spiel beigetreten sind, befinden Sie sich auf dem folgenden Bildschirm:



Dieser Bildschirm besteht aus einer Liste mit allen derzeit im Spiel befindlichen Mitspielern, dem Namen und der Beschreibung des vom Host gewählten Einsatzes und einem großen Chat-Fenster.

Wenn es sich bei dem ausgewählten Einsatz um einen Team-vs-Team-Einsatz handelt, stehen links neben dem Spielernamen rote oder grüne Team-Symbole. Jeder Spieler kann ein Team auswählen, indem er seinen Pilotennamen markiert und einen der beiden Team-Buttons unter der Pilotenliste drückt. Es ist dem Host jedoch freigestellt, die Teamzuweisung zu verändern. Wenn der Host den Spieler einem anderen Team zuweist, kann dieser Spieler das Team nicht mehr wechseln.

Nachdem der Host das Spiel gestartet hat, gelangen alle Spieler in die Besprechungsphase.

EIN NEUES SPIEL STARTEN

Wenn Sie ein neues Spiel starten wollen, so klicken Sie auf den „Spiel anlegen"-Button im Spielemenü. Sobald Sie auf diesen Button geklickt haben, sehen Sie folgenden Bildschirm:

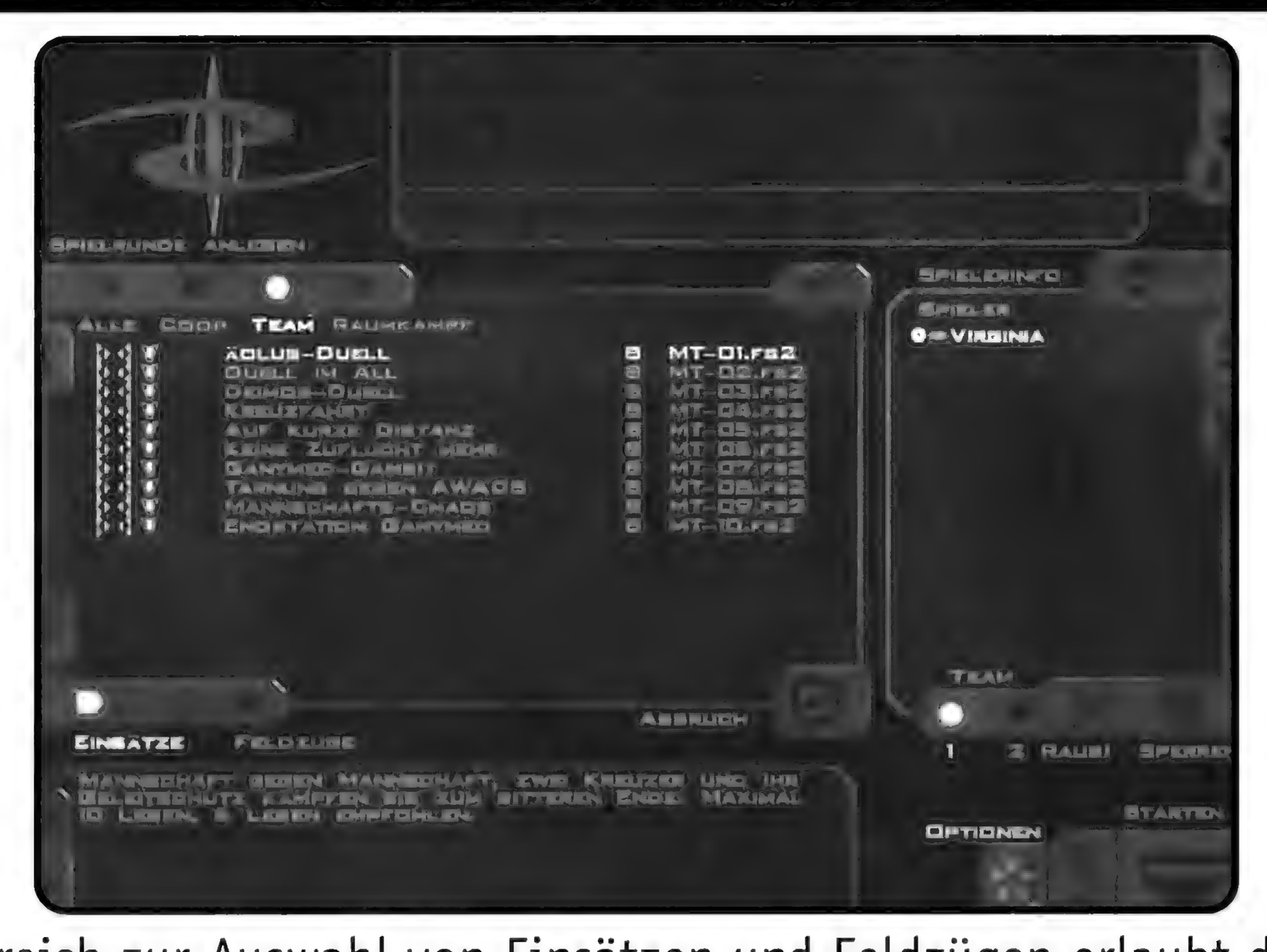
Sie können nun einen Namen für Ihr Spiel auswählen. Sie können auch auf mehrere Arten den Zugang zu Ihrem Spiel beschränken. Sie können aus den folgenden Optionen wählen:

- ***Offen*** – Einem offenen Spiel können beliebige Spieler während der Formationsphase beitreten
- ***Mit Passwort schützen***– Sie können Ihrem Spiel ein Paßwort zuweisen. Ein Spieler kann nur dann Ihrem Spiel beitreten, wenn er das Paßwort kennt.
- ***Auf den Dienstgrad beschränken*** – Sie können festlegen, daß nur Spieler ober- oder unterhalb eines bestimmten Ranges beitreten können. Jeder Spieler, der beitreten will, aber das Rangkriterium nicht erfüllt, wird abgewiesen.

Nachdem Sie Ihren Namen und die Verbindungsart gewählt haben, können Sie auf den „Weiter"-Button klicken, um das Spiel zu starten.

HOST-EINSTELLUNGEN

Sie befinden sich nun im Bildschirm für die Host-Einstellungen. Von hier aus können Sie auswählen, welche Einsätze oder Feldzüge gespielt werden, können Teams zusammenstellen und die Optionen für das zu startende Spiel auswählen.



Der Bereich zur Auswahl von Einsätzen und Feldzügen erlaubt die Auswahl des zu spielenden Einsatzes oder des gewünschten Feldzugs. Klicken Sie auf einen der entsprechenden Buttons, um entweder die verfügbaren Einsätze oder die vorhandenen Feldzüge des Mehrspieler-Modus anzeigen zu lassen. Weiterhin können Sie die Filter-Buttons im oberen Bereich der Anzeige dazu verwenden, Ihre Auswahlmöglichkeiten auf bestimmte Arten von Mehrspieler-Partien einzuschränken.

Die Spielerliste zeigt die Spieler, die Ihrem Spiel beigetreten sind. Sie können die Buttons in diesem Kasten wie folgt verwenden:

- ***Raus*** – Mit diesem Button können Sie einen Spieler aus dem Spiel werfen.
- ***Sperren*** – So lange dieser Button aktiv ist, können keine weiteren Spieler Ihrem Spiel beitreten. Sobald Sie den Bildschirm mit den Host-Einstellungen verlassen, können weitere Spieler beitreten, sofern es die Beschränkungen erlauben.
- ***Team 1 / 2*** – Mit diesen Buttons können Sie bei entsprechenden Spielen die Mitspieler verschiedenen Teams zuweisen.

Auf diesem Bildschirm befindet sich auch ein Chat-Fenster, in dem Sie mit anderen Spielern kommunizieren können. Beachten Sie bitte den Dropdown-Button an diesem Chat-Fenster. Damit können Sie das Fenster nach unten vergrößern, um mehr Textzeilen sehen zu können. Durch wiederholtes Drücken des Buttons kehrt das Fenster zu seiner ursprünglichen Größe zurück.

Host-Optionen

Der Host kann zahlreiche Optionen für ein Mehrspieler-Spiel einstellen. Der Bildschirm mit den Host-Optionen wird über den entsprechenden Button im Bildschirm für die Host-Einstellungen erreicht.

KI-Befehlsgewalt – Legt fest, welche Spieler das Kommunikationsmenü verwenden können, um KI-gesteuerten Schiffen Befehle zu erteilen.

Berechtigung, Einsatz zu beenden – Legt fest, wer (über die Tastenkombination ALT-J) den Einsatz beenden kann.

Zeitlimit – Legt die maximale Dauer eines Einsatzes in Minuten fest. Nachdem diese Zeit abgelaufen ist, werden alle Spieler automatisch aus dem Einsatz geschickt. Die Einstellung „0" bedeutet keine Zeitbegrenzung.

Anzahl Leben – Legt fest, wie oft ein Spieler während des Einsatzes wiederbelebt werden kann. Dieser Wert kann zwischen „0" und dem in der Einsatzdatei festgelegten Maximum betragen.

Abschusslimit – Der Einsatz endet, sobald ein Spieler diese Anzahl von Abschüssen erreicht hat.

Beobachter – Dieser Regler legt die Anzahl der ständigen Beobachter (0-4) fest, die während eines Einsatzes anwesend sein können. Diese Anzahl gilt nur für jene Leute, die dem Einsatz von Anfang an als

Beobachter beitreten. Sie hat keine Auswirkung auf Spieler, die nach Ausschöpfung ihrer Wiederbelebungsquote zu Beobachtern werden.

Audioübertragung – Bestimmt, ob während des Spiels die Echtzeit-Übertragung von Sprache gestattet ist.

Audioqualität – Legt bei aktivierter Sprachübertragung die Klangqualität fest. Je höher die Einstellung ist, desto mehr Rechenzeit wird für die (De-)Komprimierung benötigt. Eine mittlere Einstellung ist ein guter Kompromiß zwischen Kompression und CPU-Belastung.

Nachrichtenlänge – Bestimmt die Zeitdauer von Sprachübertragungen in Sekunden.

Sprach-Wartezeit – Diese Einstellung legt fest, wie lange ein Spieler nach einer Sprachnachricht warten muß, bis er wieder eine solche Mitteilung schicken darf. Wird dieser Wert beispielsweise aus 15 Sekunden gesetzt, so kann ein Spieler nur einmal pro 15 Sekunden eine Sprachnachricht senden.

Spielleiter verändert Schiffe – Wenn diese Option aktiviert ist, kann nur der Host während der Schiffswahl die Schiffe modifizieren. Der Host kann die Schiffe aller Mitspieler modifizieren.

STANDALONE-SERVER

Wenn Sie in einem Mehrspieler-Spiel im Bereitschaftsraum ein neues Spiel anlegen, so spielen Sie die Rolle eines Non-Dedicated-Spielservers. Auf Ihrem Rechner läuft nicht nur Ihre örtliche Spielsimulation, sondern dort wird auch die Simulation für alle anderen Mitspieler abgewickelt. Da Ihr Rechner beide Aufgaben gleichzeitig bewältigen muß, kann es (insbesondere bei fünf oder mehr Spielern) zu Leistungseinbrüchen kommen.

Eine Möglichkeit zur Lösung des Problems ist die Einrichtung eines Standalone-Spieleservers. Dadurch ist es möglich, daß sich der Rechner ganz auf die Simulation des Spiels konzentrieren kann, ohne sich um den Betrieb eines lokalen Spiels beschäftigen zu müssen. Da sich der Server nicht mit Rendering beschäftigen muß, können mehr Leute mit weniger Leistungseinbußen spielen.

***HINWEIS**: Für FreeSpace 2-Spiele mit fünf oder mehr Spielern wird die Einrichtung eines Standalone-Servers dringend empfohlen. Ein Non-Dedicated-Server kann acht bis 12 Spieler nicht mehr zuverlässig verwalten. Es wird außerdem empfohlen, daß ein solcher Server zumindest über eine zweikanalige ISDN-Leitung angebunden wird (noch besser wäre ADSL oder T1).*

START EINES STANDALONE-SERVERS

Um FreeSpace 2 als Standalone-Server zu betreiben, müssen Sie ein MS-DOS-Fenster öffnen, in das FreeSpace 2-Verzeichnis wechseln und folgenden Befehl eingeben:

FS2 -standalone

Zusätzlich finden Sie im Startmenü-Eintrag von FreeSpace 2 auch eine Verknüpfung zum Standalone-Server.

Es erscheint ein Windows-Dialog, über den Sie die Optionen Ihres Standalone-Servers einstellen können. Nachdem der Servername eingegeben wurde, ist der Server einsatzbereit. Wenn Sie den Servernamen ändern, erscheint diese Änderung auch auf den Beitrittsschirmen der Spieler.

Die meisten der Interface-Optionen für den Standalone-Server sind selbsterklärend. Um den Server herunterzufahren, klicken Sie auf „Shut Down" oder schließen die Anwendung.

***HINWEIS**: Standalone-Server für FreeSpace 2 bieten unter Windows NT bessere Leistungen als unter Windows 95/98.*

Standalone-Konfigurationsdatei

Im Verzeichnis FreeSpace2\data existiert eine Datei namens „multi.cfg". Diese Datei bestimt die Vorgaben für den Betrieb als Standalone-Server. Die folgenden Optionen werden derzeit unterstützt. (Ein Bindestrich trennt die Namen und Parameter von der nachfolgenden Beschreibung.)

+name <servername> – *legt den Servernamen fest, der in der Spieleliste erscheint.*

+pxo <channelname> – *Macht Ihren Server über Parallax Online (PXO) zugänglich. Der Server erscheint dann in der Spieleliste des angegebenen Kanals und liefert Spielerstatistiken für alle, die darauf spielen möchten. Öffentlichen Kanalnamen muß dabei ein „#" und privaten Kanälen ein „+" vorangestellt werden.*

Beispiele:

+pxo #Team_Games – *Stellt den Server in den öffentlichen Kanal Team_Games.*

+pxo +Biffs_Games – *Erzeugt einen privaten Kanal namens „Biffs_Games" und macht den Server dort zugänglich.*

***HINWEIS**: Wenn Sie einen öffentlichen Kanal benutzen wollen, so muß der Name einem der vorgegebenen öffentlichen Kanalnamen entsprechen. Wenn dies nicht der Fall ist, wird der Server in keinem Kanal untergebracht und ist für niemanden sichtbar.*

In der Datei „multi.cfg" ist die Option +pxo als Vorgabe aktiviert und einem Lobby-Kanal zugewiesen. Wenn Sie PXO nicht mit Ihrem Standalone-Server verwenden, taucht er trotzdem auf der Spieleliste eines Spielers auf, wenn dieser lokal verbunden ist und die Option „Broadcast Locally" unter „Options/Multi" aktiviert hat. Wenn er einem Spieler nicht lokal zugänglich ist, kann er dennoch auf Ihrem Nicht-PXO-Server beitreten, indem er von Hand die IP-Adresse des Servers unter „Options/Multi" einträgt.

+no_voice – *Unterbindet die Übertragung von Sprache*

+passwd <password> – *Die erste Person, die auf diesem Server beitritt, muß dieses Paßwort eingeben*

+low_update

+med_update

+high_update

+lan_update

Die obigen vier Optionen erzwingen eine Obergrenze der Datenrate für Clients. Wenn der Server beispielsweise die Option +high_update gesetzt hat, so muß sich ein Client, der LAN-Updates ausgewählt hat, dennoch mit einer niedrigeren Stufe begnügen. Es wird nicht empfohlen, einen Standalone-Server zu betreiben, wenn Sie wenigstens hohe Update-Stufen liefern können.

+max_players # – *Legt die maximale Anzahl von Spielern auf Ihrem Server fest. Es wird empfohlen, daß Sie eine vernünftige Begrenzung einhalten, die auch durch Ihre Internet-Anbindung bestimmt wird. Die maximale Anzahl unterstützter Spieler beträgt 12.*

+ban <callsign> – *Schließt einen bestimmten Spieler aus. Bis zu 50 ausgeschlossene Spieler werden unterstützt.*

Diese Optionen können in beliebiger Reihenfolge und in beliebigen Kombinationen eingegeben werden, wobei von sich wiederholenden Einträgen nur der letzte jeweils gültig ist.

STANDALONE-SERVER UND EINSATZDATEIEN

Alle FreeSpace 2-Einsätze und -Feldzüge, die sich im Verzeichnis \data\missions befinden, stehen den Spielern auf Ihrem Standalone-Server zur Verfügung. Wenn ein Spieler nicht über die entsprechende Einsatzdatei verfügt, wird sie automatisch vom Server übertragen. Spieler sind jedoch nicht in der Lage, Einsatzdateien auf Ihren Server zu übertragen, so daß Sie die vollkommene Kontrolle über die Einsätze auf Ihrem Standalone-Server haben.

ZUSÄTZLICHE SERVERAUFLISTUNGEN

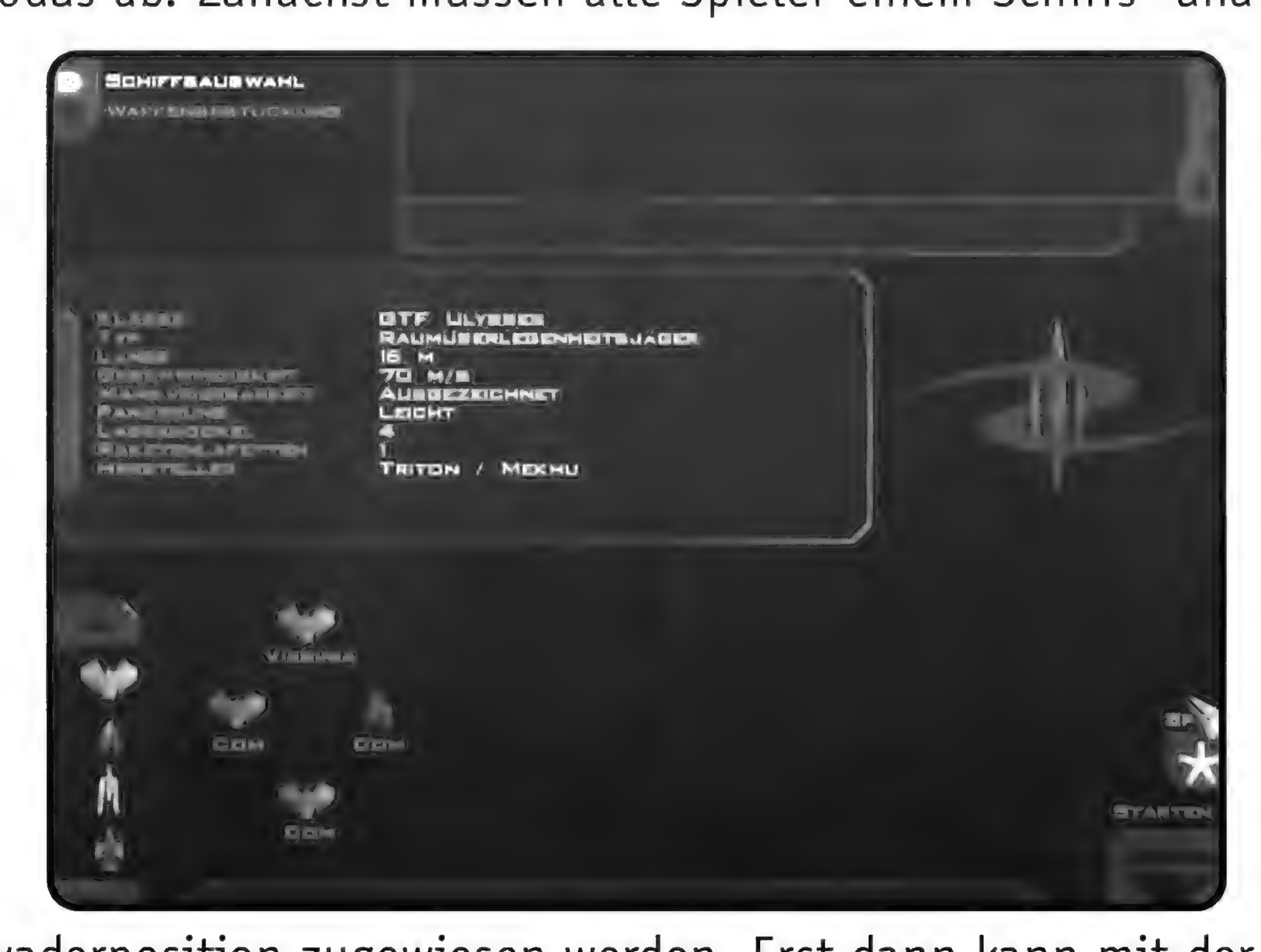
Zwei Symbole wurden zu den Serverauflistungen, die im Spielebildschirm erscheinen, hinzugefügt. Neben Standalone-Servern erscheint ein „*", der bei Non-Dedicated-Servern fehlt. Wenn neben dem Namen eines Servers ein „C" erscheint, so läuft dort momentan ein Feldzugeinsatz. (Im Gegensatz zu einem Einzeleinsatz.)

BESPRECHUNG

Die Mehrspieler-Besprechung gibt allen Spielern ihre Befehle und Anweisungen für diese Misssion. In kooperativen Einsätzen ist diese Besprechung für alle Spieler identisch. Bei Teameinsätzen erhält jedes Team eine gesonderte Besprechung.

SCHIFFSWAHL UND BEWAFFNUNG

Die Schiffsauswahl im Mehrspieler-Modus hängt vom jeweiligen Spielmodus ab. Zunächst müssen alle Spieler einem Schiffs- und



Geschwaderposition zugewiesen werden. Erst dann kann mit der Wahl von Schiffen und Waffen begonnen werden. Allen Spielern wird

anfangs ein zufällig ausgewähltes Schiff zugewiesen, das vom Host (oder Teamführer bei Teamspielen) geändert werden kann.

In kooperativen Einsätzen muß der Host erst allen Spielern ein Schiff zuweisen, bevor die Spieler ihre eigene Wahl treffen können. Der Host hat die Freiheit, Spielernamen zwischen den einzelnen Schiffen auszutauschen. So ist es denkbar, daß einige Spieler in einem besonderen Geschwader fliegen möchten, in dem sich nur Bomber befinden. Der Host kann die Spieler nun zu diesem Geschwader versetzen. Nachdem alle Spieler plaziert wurden, klickt der Host im Bildschirm der Schiffsauswahl auf den Button „Lock". Nachdem alle Spieler auf Ihrer Position „festgestzt" wurden, können Sie mit der Auswahl von Schiffen und Waffen beginnen. Sobald dieser Vorgang begonnen hat, können die Spieler nicht mehr freigesetzt werden. Alle Schiffe, die nicht mit Spielern besetzt sind, werden von der Künstlichen Intelligenz gesteuert.

In Teameinsätzen muß jeder Teamführer den Spielern Schiffe zuweisen, bevor mit der Schiffswahl begonnen werden kann. Der Teamführer wird vom Host bestimmt, und zwar während der erstmaligen Bildung von Teams, noch vor Beginn der Besprechungsphase. Nachdem jeder Teamführer die Spieler zugewiesen hat, muß der er den „Lock"-Button betätigen, woraufhin die Spieler mit der Schiffs- und Waffenwahl beginnen können

Nachdem alle Spieler „festgesetzt" wurden, können Sie mit der Auswahl von Schiffen und Waffen beginnen – sofern dies der Host zuläßt. Die Schiffs- und Waffenwahl verläuft genauso wie im Einspieler-Modus – mit dem kleinen Unterschied, daß die Spieler nur

ihr eigenes Schiff ausrüsten können. Der Host ist berechtigt, sein eigenes und die KI-gesteuerten Schiffe auszurüsten.

In kooperativen Einsätzen müssen sich alle Spieler die gleichen Schiffs- und Waffenressourcen teilen. (D. h. Schiffe und Waffen, die von anderen Mitspielern genommen wurden, stehen für Sie nicht mehr zur Verfügung.) In Teamspielen müssen sich alle Teammitglieder das gleiche Schiffs- und Waffenarsenal teilen.

Sobald Sie Ihre Wahl in Sachen Schiff und Ausrüstung getroffen haben, müssen Sie auf einem der drei Besprechungsbildschirme auf „Weiter" klicken. Sobald dies alle Spieler getan haben, kann den Einsatz beginnen!

WÄHREND DES EINSATZES

Bis auf einige wenige Ausnahmen spielen sich Mehrspieler-Einsätze wie jene im Einspieler-Modus.

Wenn ein Mehrspieler-Spiel pausiert wird, wird jeder Spieler automatisch in den Pausenmodus versetzt. Der Pausenbildschirm des Mehrspieler-Modus verfügt über ein Chat-Fenster, in dem sich Spieler während der Pause unterhalten können. Der Host kann in den Host-Optionen festlegen, wer die Spiel Fortsetzung des Spiels aktivieren darf.

Wenn Sie ein Ziel erfassen, das von einem menschlichen Spieler geflogen wird, so erscheint dessen Rufzeichen über der Zielansicht des HUD.

Wenn Sie in einem Mehrspieler-Spiel sterben, können Sie eventuell wiederbelebt werden und das Spiel in einem neuen Schiff fortsetzen. Die Anzahl der zulässigen Wiederbelebungen kann vom Host vor Beginn des Spiels in den Host-Optionen eingestellt werden. Sobald ein Spieler alle seine Wiederbelebungen verbraucht hat, kann er entweder das Spiel verlassen oder dem Einsatz als Beobachter beiwohnen.

Der Einsatz ist vorüber, sobald die Endbedingung (Zeit- oder Abschußlimit) erreicht ist oder wenn ein dazu berechtigter Spieler den Einsatz durch Aktivierung seines Subraum-Antriebs beendet. Der Host kann in den Host-Optionen festlegen, wer auf diese Weise das Spiel beenden darf. Nachdem der Einsatz beendet ist, treffen sich alle Spieler automatisch bei der Nachbesprechung wieder.

NACHBESPRECHUNG

Die Mehrspieler-Nachbespechung ist der Einspieler-Version sehr ähnlich. Der Hauptunterschied besteht darin, daß Sie die Einsatzstatistiken eines jeden noch im Spiel befindlichen Spielers einsehen können, indem Sie einen Spieler aus der Liste wählen und den Statistik-Button anklicken.

Wenn Sie einen Feldzug spielen, dann geht es, nachdem alle Spieler das Einsatzergebnis akzeptiert haben, mit dem nächsten Einsatz im Mehrspieler-Feldzug weiter.

NETZWERK- UND MEHRSPIELER-OPTIONEN

Der Bildschirm mit den Netzwerk- und Mehrspieler-Optionen kann während des Spiels jederzeit durch das Drücken von F2 und der anschließenden Wahl des Multi-Buttons aktiviert werden.

Auf der linken Seite des Bildschirms wählen Sie die Netzwerkoptionen die festlegen, wie Ihr Computer nach laufenden Mehrspieler-Spielen sucht. Klicken Sie auf den „TCP"-Button, um nach Spielen auf PXO oder im Internet zu suchen. Klicken Sie auf den „IPX"-Button, um über ein lokales Netzwerk (LAN) zu spielen.

Um ein Spiel über das Internet (außer bei Verbindung über PXO) zu finden, benötigt FreeSpace 2 die IP-Adresse, an der das Spiel zu finden ist. Geben Sie eine Adresse ein oder klicken Sie auf einen existierenden Eintrag, damit FreeSpace 2 an der angegebenen Adresse nach einem Spiel sucht.

Wenn Sie bei Parallax Online (PXO) registriert sind, können Sie den Bereich unten links verwenden, um Anwendernamen, Paßwort und Geschwadernamen (wenn Sie einen haben) einzugeben. Wenn Sie den Bereitschaftsraum betreten, wird FreeSpace 2 Ihre Daten bei PXO überprüfen und Sie automatisch anmelden. Nach der Überprüfung wird jedes Mehrspieler-Spiel, das Sie starten, automatisch bei PXO registriert. Auch werden alle Spielstatistiken an PXO übertragen, nachdem Sie mit dem Spielen fertig sind.

Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich eine Anzahl von allgemeinen Optionen. Nachdem Sie mit den dortigen Einstellungen fertig sind, klicken Sie auf den „Sprachausgabe"-Button, um die Einstellungen für die Sprachausgabe zu überprüfen und notfalls zu ändern.

ALLGEMEINE OPTIONEN

Objektaktualisierung

Diese Option legt fest, wie schnell der Spielserver neue Informationen über Position und Orientierung an die Rechner der Spieler sendet. Je kleiner diese Einstellung ist, desto mehr muß Ihr Rechner die Bewegungen von Schiffen und Waffen vorhersagen, während er auf Updates wartet. Für langsamere Internet-Anbindungen wird eine niedrige Einstellung empfohlen.

Spieler-/Staffel-Bilder

Wenn diese Option aktiviert ist, überträgt der Server bei jedem Mehrspieler-Spiel die Piloten- und Geschwaderbilder auf Ihren Rechner. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden die Bilder nicht übertragen, wenn Sie einem Spiel beitreten.

Einsätze übertragen

Diese Option legt fest, wo übertragene Einsatzdateien abgelegt werden. Wenn Sie einem Mehrspieler-Spiel beitreten und sich nicht im Besitz des Einsatzes befinden, die der Host ausgewählt hat, so werden die Einsatzdaten automatisch übertragen. Das Verzeichnis „Multidata" wird von FreeSpace angelegt, um solche Mehrspieler-Daten zu speichern. Alle vom Anwender erschaffenen Einsätze werden im Verzeichnis „Missions" abgelegt.

Cache löschen

Sie können mit dieser Einstellung bestimmen, wie lange Mehrspieler-Daten aufgehoben werden sollen. Wenn Sie Mehrspieler-Spiele mit den gleichen Leuten spielen, kann es eine gute Idee sein, diese

Option auf „Nie" zu setzen, damit der Inhalt des Ordners niemals durch FreeSpace 2 gelöscht wird. Wenn der Plattenplatz knapp wird, können Sie die Option auf „Beim Spielstart" setzen. Dann werden alle Daten im Verzeichnis „Multidata" vor jedem neuen Mehrspieler-Spiel gelöscht.

SPRACHOPTIONEN

Mikrotest

Verwenden Sie diesen Button, um zu überprüfen, ob das mit Ihrer Soundkarte verbundene Mikrofon auch ordnungsgemäß mit FreeSpace 2 zusammenarbeitet. Nach einer dreisekündigen Pause wird Ihre Spracheingabe wiedergegeben. Dieser Test ist auch gut dazu geeignet um festzustellen, wie man am besten ins Mikrofon spricht, um von anderen Spielern verstanden werden zu können.

Audioqualität

Hiermit kann die Qualität der Komprimierung der Echtzeit-Audiodaten eingestellt werden. Je mehr Punkte erleuchtet sind, desto höher ist die Qualität.

Audioübertragung

Diese Einstellung legt fest, ob Sie von anderen Mitspielern während einer Mehrspieler-Partie Sprachmeldungen erhalten wollen. Wenn Sie über eine langsamere Internet-Verbindung angeschlossen sind, sollten Sie diese Option ausschalten, um mehr Bandbreite für die Spieldaten zu schaffen.

Stumm

Dieser Bereich ist erst aktiv, nachdem ein Mehrspieler-Spiel geformt wurde. Sie können diesen Bereich dazu verwenden, die Sprachmeldungen von bestimmten Mitgliedern zu unterdrücken, ohne das System komplett ausschalten zu müssen.

MITTEILUNGEN

FreeSpace 2 unterstützt eine Vielzahl von Möglichkeiten, um während des Spiels mit anderen Spielern zu kommunizieren. Zusätzlich zum Chat-Fenster in den Vor- und Nachbesprechungen sowie im Pausenmodus unterstützt FreeSpace 2 auch die Möglichkeit, Ihre Stimme mit einem an die Soundkarte angeschlossenen Mikrofon aufzuzeichnen und in Echtzeit an andere Spieler zu übermitteln. Diese Option ist nur auf Soundkarten verfügbar, die gleichzeitig Signale aufnehmen und wiedergeben können. Um zu überprüfen, ob

Ihre Soundkarte diese Fähigkeit besitzt, klicken Sie im Startfenster des Spiels auf den Button „Setup" und dann auf den Reiter „Sound". Die Seite mit den Geräteeigenschaften zeigt an, ob Ihre Soundkarte diese Option unterstützt.

Die Verwendung von Echtzeit-Sprache in FreeSpace 2 ist recht einfach: In jedem Bildschirm (Vor- und Nachbesprechung, Pausenmodus), in dem ein Chat-Fenster zu sehen ist, können Sie die □-Taste gedrückt halten. Sprechen Sie in das Mikrofon, während Sie die Taste drücken. Sobald die Nachricht fertig gesprochen ist, können Sie die Taste loslassen und Ihre aufgezeichnete Stimme wird an alle Mitspieler gesendet. Die Länge Ihrer Redezeit wird, wie bereits im Abschnitt „Host-Optionen" beschrieben, vom Host festgelegt

Während eines Einsatzes verläuft die Sprachübermittlung ein wenig anders. Es gibt vier einzelne Tasten, die für Sprachübertragung und getippte Nachrichten vorgesehen sind. Wenn Sie eine dieser Tasten kurz antippen, können Sie eine Nachricht eingeben. Halten Sie eine solche Taste gedrückt, so können Sie eine Sprachnachricht senden.

TASTEN FÜR NACHRICHTEN WÄHREND EINES EINSATZES

1. Verwenden Sie die Taste „1", um eine Nachricht an alle Mitspieler zu senden. Wenn Sie eine Nachricht eintippen, können Sie der Nachricht ein „Name:" voranstellen, um Ihre Nachricht an einen bestimmten Spieler zu senden. Wenn Sie diese Option verwenden, so wird Ihre Nachricht an alle Spieler geschickt, deren Rufzeichen mit „Name"beginnt. Tippen Sie beispielsweise die Meldung „Hans: Blah blah", so wird die Nachricht „Blah blah" an alle Spieler geschickt, deren Name mit „Hans" beginnt. Beachten Sie, daß für den Namen die Groß/Kleinschreibung berücksichtigt wird.
2. Verwenden Sie die Taste „2", um eine Nachricht an alle Mitglieder Ihres Teams zu schicken (nur bei Teamspielen).
3. Verwenden Sie die Taste „3", um eine Nachricht an alle Mitglieder des gegnerischen Teams zu schicken (nur bei Teamspielen).
4. Verwenden Sie die Taste „4", um eine Nachricht an das Schiff zu schicken, das Sie gerade als Ziel erfaßt haben.

Zusätzlich können Sie den anderen Mitspielern auch „Befehle" über das Kommunikationssystem erteilen. In diesem Fall erhält der Empfänger eine Nachricht auf den HUD angezeigt. (Ob er sich an Ihren Befehl hält, ist eine ganz andere Sache).

BEOBACHTER-MODUS

Der Beobachter eines Mehrspieler-Spiels ist ganz einfach ein Spieler, der nicht in den Einsatzablauf eingreifen kann. Sie können einem Spiel als Beobachter beitreten, indem Sie auf den entsprechenden Button im Spielebildschirm klicken. Wenn Sie aktiv an einem Einsatz teilnehmen und Ihre Wiederbelebungen ausgeschöpft haben, so haben Sie die Möglichkeit, weiterhin als Beobachter am Spiel teilzunehmen.

Beobachter verfügen über ein eingeschränktes HUD und können die Zielerfassung benutzen, um den Status der im Spiel befindlichen Schiffe zu untersuchen. Sie können auch chatten und beliebige Nachrichten senden. Sie können auch die externen Kamerasichten verwenden.

SQUADWAR

SquadWar ist ein weiterer kostenloser Service von Volition für FreeSpace 2-Piloten. SquadWar erlaubt es Mehrspieler-Geschwadern, andere Geschwader im Kampf um die Vorherrschaft in der Galaxis herauszufordern. SquadWar ist eine organisierte Form von Mehrspieler-Teamspielen. PXO-Server unterhalten eine Liste mit registrierten Geschwadern, die über eine Website verwaltet werden. Geschwader kämpfen in Team-gegen-Team-Einsätze um die Kontrolle von Sonnensystemen. Die PXO-Datenbank führt Buch darüber, welches Geschwader welches System beherrscht.

Weitere Informationen finden Sie auf der Homepage von SquadWar:

http://www.squadwar.com

FRED2

FRED2 steht für FReeSpace EDitor 2, ein in FreeSpace 2 enthaltenes kostenloses Hilfsprogramm. Mit FRED2 können Sie Ihre eigenen FS2-Einsätze erzeugen – komplett mit allen Schiffen, Objekten, Waffen und Effekten, die Sie aus dem Originalspiel kennen. Ihre Einsätze können einzeln gespielt oder zu einem neuen Feldzug verknüpft werden. Sie können mit den Einsätzen von FreeSpace 2 verbunden oder völlig eigenständig sein.

Eine Verknüpfung zu einer Dokumentation über die Verwendung von FreeSpace 2 sollte über das Startmenü im Verzeichnis von FreeSpace 2 zu finden sein.

DAS TEAM

VOLITION, INC.

Design
Dave Baranec
Jason Scott
Adam Pletcher
& The FreeSpace 2 Team

Based on an Original Design by
Adam Pletcher

Lead Programmer
Dave Baranec

Programming
Dave Andsager
Jeff Farris
Neil Kumar

Lead Artist
Jasen Whiteside

Real-Time Artists
John Enricco
David Gulisano
Matt Kresge
Cutscene Artists
Kelly Snapka
Matt Flegel
Mission Design
Brad Johnson
James Agay
Jim Boone
Chad Nicolas
Jordan Roc

Writers
Jason Scott
Mike Breault

Music and Sound Design
Dan Wentz

Executive Producer
Mike Kulas

Director of Product Development
Philip Holt

Quality Assurance Test Lead:
Anoop Shekar

Quality Assurance Testers
James Tsai
Alvan Monje
Andrew McIntosh
Nicolaus Malnick
Allan Bautista
Eric Keyser

Web Design and Development & squadwar.com
Nathan Camarillo
Manual
Mike Breault

Parallax Online
Dave Baranec
Mark Allender
Kevin Bentley

Network Administration
Mark Muller
Office Management and Administration
Ginny Gee
Misty Goodman

FRED2 Documentation
Peter Drake

Special Thanks
Harold Kim
Erik Hernandez
John Palmero
Mike Motoda
Scott Lee
Dawn Dvorak

Amy Dalton

FDL

FS2 Beta Testers

Darren Wheeling
BJ Mace
Dan Kulhman
Verena Buttler
Alexander Streule
Michael Schmalz

VOICES UNLIMITED

Chris Borders
Neat Deal Productions

INTERPLAY

Producer

Jim Boone

Line Producer
Primo Pulanco
V.P. of Product Development
Trish Wright

Division Director

Feargus Urquhart

Director of Quality Assurance

Jeremy Barnes

QA Manager

Greg Baumeister

Quality Assurance Project Supervisor and Compatibility Manager

Darrell Jones

Testers

Erik Hernandez
John Palmero
Harold Kim
Tony Piccoli
David Fleischmann
Matt Golembiewski
Galacio Ramirez
Tim Anderson
Henry Lee

Compatibility Technicians

John Parker
Derek Gibbs
Josh Walters
David Parkyn

Product Marketing Manager

Alison Quirion

Communications Manager

Lisa Bucek

PACKAGE DESIGN

Craig Owens – Redbox Design Group

Manual Layout & Design

Michael L. Quintos

Traffic Manager

Paul Naftalis

INTERPLAY UK

Senior UK Producer

Diarmid Clarke

Producer

Nana Penemo

VIRGIN INTERACTIVE UK

European Marketing Manager
JP Sanchez

Product Marketing Manager
Hayley Emberey

Product Manager
Harvey Lee

European Localisation Manager
Harald Simon

Head of Public Relations
Allison Grant

Public Relations Executive
Dominic Holmes

QA Manager
Philip McDonnell

Testers
Jamie Toghill
Phil Matthews
Drew Waldegrave
Roy Gay
Steve Frazer

VIRGIN INTERACTIVE DEUTSCHLAND

Deutsche Version

Marketing Manager
Nathali Schrader

Produkt-Manager
Heiko Kaspers

Übersetzung
Textfarm, Rolf D. Busch

Sprachaufnahmen
toneworx GmbH, Hamburg

Regie
Henning Stegelmann
Susanne Sternberg

Aufnahmeleitung
Jörg Mackensen
Heiko Rieck

Ton
Andreas Gensch
Stephan Grundt

Schnitt
Martin Schmidtke

Sprecher
Klaus Dittmann
Eberhard Haar
Manfred Reddemann
Uli Plessmann
Rolf Becker
Gerhard Hinze
Eric Schäffler
Oliver Böttcher
Till Demtröder
Franc Tausch

PRODUKT-SERVICE

VIELEN DANK, DASS SIE SICH FÜR FREESPACE 2 ENTSCHIEDEN HABEN.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer **040/89703300**, Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr anrufen können. Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr unter der Rufnummer **01905/ 897033** (1,21 DM/Min) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und alles Wissenswertes rund um die Spielewelt.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse **http://www.vid.de oder http://www.setupcs.de** unsere Webseite erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

KOPIEREN VERBOTEN

Diese Software und das Handbuch sind urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte sind Interplay Productions vorbehalten. Es gilt das Urheberrecht in bezug auf Computersoftware.
Verleih, Weiterverkauf, Vermietung, Weitergabe, Sublizenzierung oder anderweitige Übertragung der Software (oder jeglicher Kopien) ist nicht gestattet. Das Modifizieren, Adaptieren, Übertragen, Weiterverwenden des Codes, Dekompilieren, Auseinandernehmen oder anderweitiges Rückentwickeln oder Entnehmen des Source Codes jeglicher Teile dieser Software sowie darin enthaltener Elemente ist sowohl Ihnen als auch Dritten untersagt.

AUSTAUSCH DEFEKTER CDs

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.

Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, daß es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird, Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.

Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Produktservice
Borselstr. 16 C
22765 Hamburg

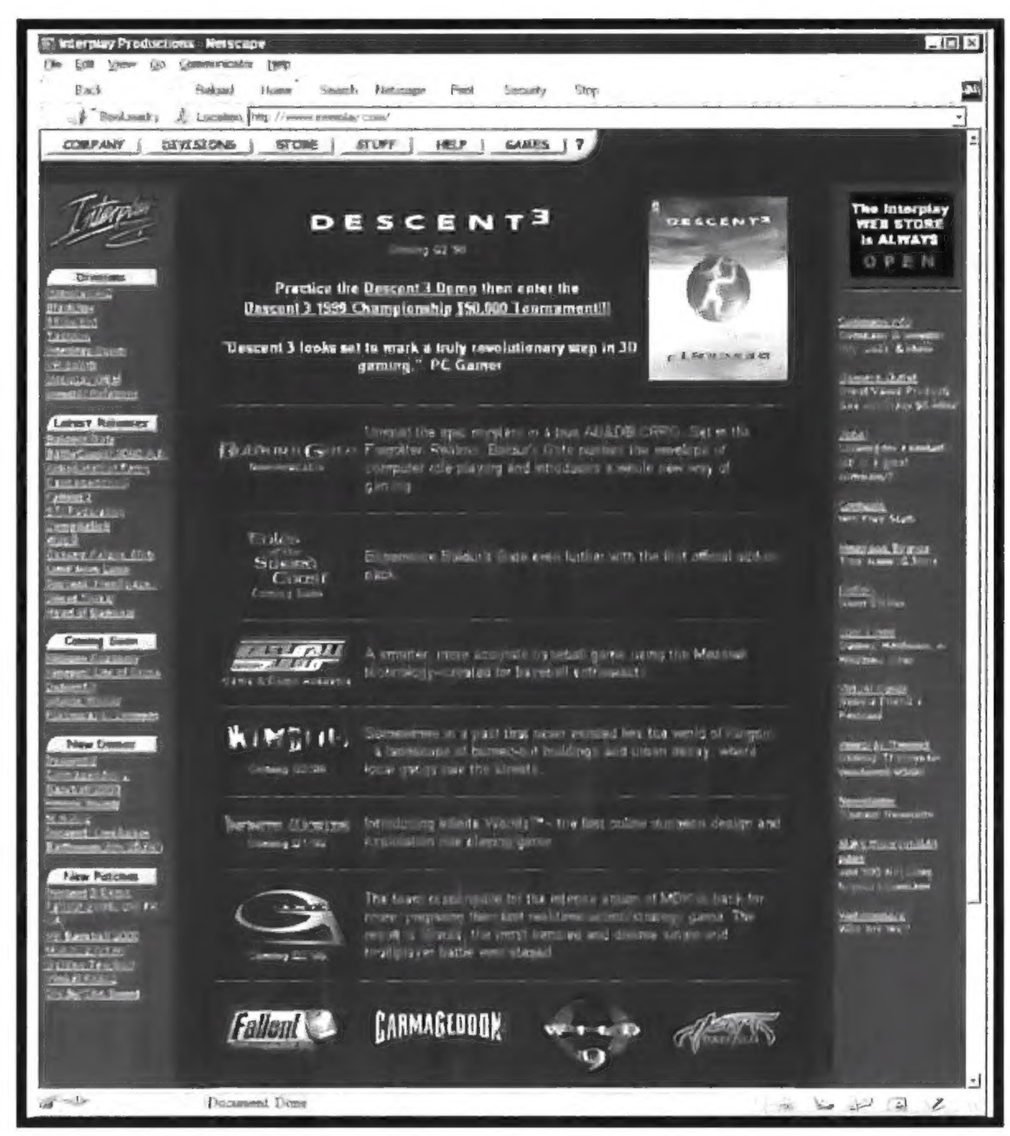
INTERPLAY UND VIRGIN WEBSITE

Willkommen beim Interplay-Web!

Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten. Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Web-Seiten immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht. Viel Spaß mit unseren Web-Seiten! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. Es gibt bei uns immer wieder neue, spannende Bereiche zu entdecken.

Also noch einmal, Willkommen!

Brian Fargo
C.E.O.



Das Neueste zu unseren Produkten bietet Ihnen die Interplay-Website (Englisch) unter

http://www.interplay.com,

oder

http://www.vid.de (Deutsch)

Hier finden Sie unsere Demos und Upgrades, sowie Informationen zu Produkten und zum Bestellverfahren

NOTIZEN

www.interplay.com

©1999 Volition,Inc. All rights reserved. Freespace, Freespace 2, Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.
Volition and the Volition logo are trademarks of Volition,Inc. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.